

DISHONORED 2 · MAFIA III · NINTENDO SWITCH
GTM
NOVIEMBRE 2016 - # 011 ®
bienvenidos a
ALOLA
WWW.GAMESTRIBUNE.COM



GTM NOVIEMBRE

SUMARIO

EDITORIAL

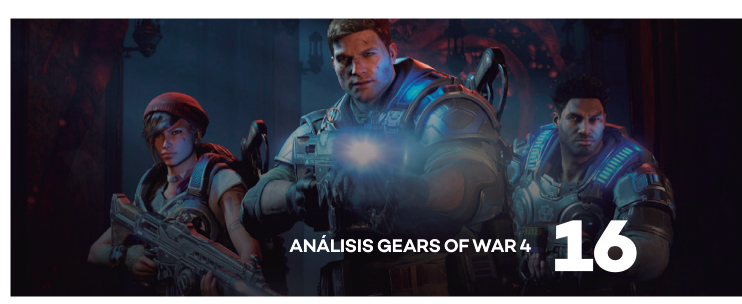
ANÁLISIS

REPORTAJES

JOYAS OLVIDADAS

OPINIÓN











Redactores

Este es parte del equipo que a diario y mes a mes hace que GTM crezca con nuevos contenidos originales y noticias de actualidad.



Borja Ruete

REDACTOR

Nuestro especialista en Japón capaz de traducir hasta el más intrincado tuit en japonés. No quiere contar el secreto de su pelo liso y sedoso.



Alejandro Castillo

RESPONSABLE MICROSOFT & SONY

Camionero de día, jugón de noche. Es nuestro experto en Xbox y el único en la redacción que sabe cómo cazar a Xur.



ANÁLISIS: RISE OF THE TOMB RAIDER: 20 YEAR CELEBRATION

Celebramos los 20 años de Lara Croft metiéndonos de lleno en una de sus últimas aventuras. Volveremos a pasar por diferentes peligros, pero la acción y los problemas corren por las venas de nuestra protagonista. Hemos jugado a la versión de PlayStation 4, que es la más completa hasta el momento.

PÁG 12

«Un famoso explorador dijo que la grandeza está en lo que hacemos, no en quiénes somos»

Tomb Raider



Juan Pedro Prat

JEFE DE REDACCIÓN

El del machete para cortar los dedos. Revisa a conciencia para rebanar las falanges de los redactores impulsivos.



Roberto Pineda

REDACTOR SENIOR

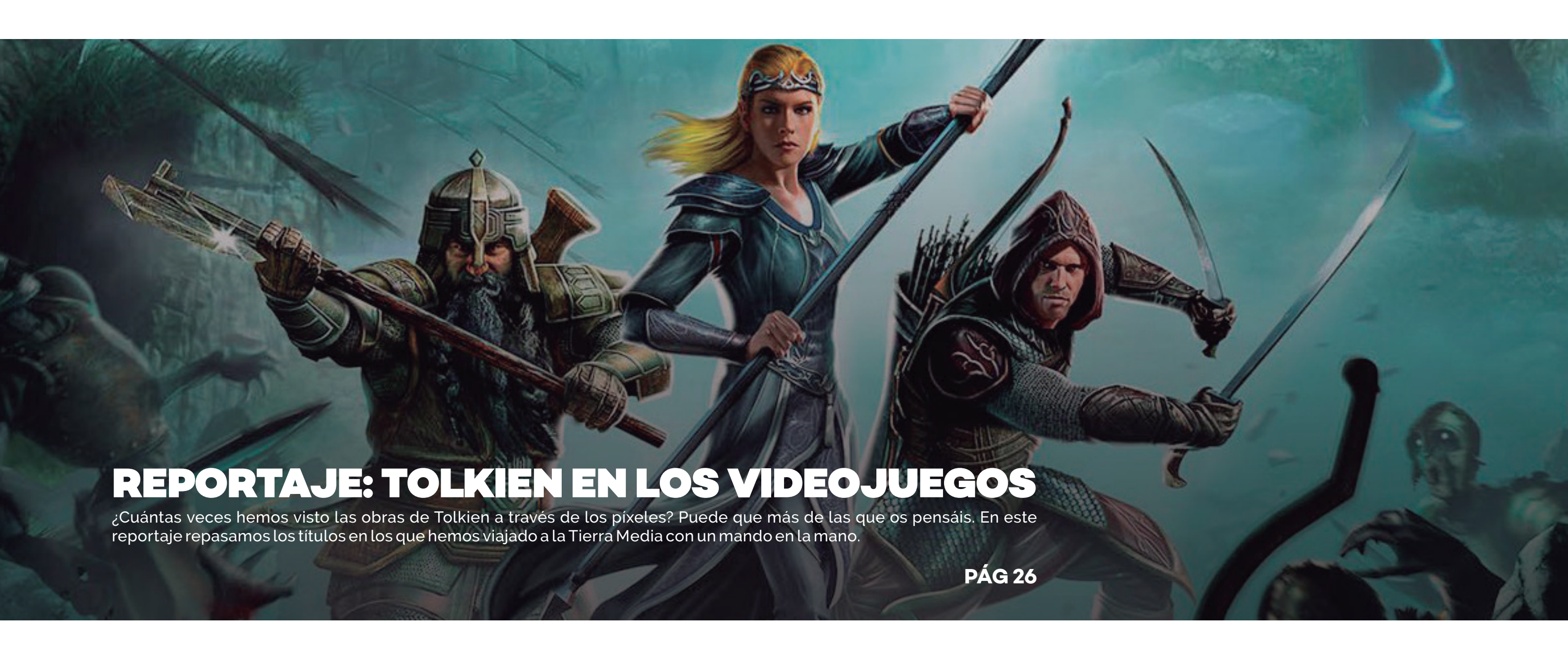
El único de nuestros redactores con un mono en casa. De los pocos que pueden tener un balón en los piés y un mando en la mano al mismo tiempo.



Juan Tejerina

SUBDIRECTOR

Diseña, escribe y saca tiempo para cazar algún que otro pokémon. Se fija en lo que nadie ve y valora lo que otros ignoran. Un bicho raro.



REPORTAJE: TOLKIEN EN LOS VIDEOJUEGOS

¿Cuántas veces hemos visto las obras de Tolkien a través de los píxeles? Puede que más de las que os pensáis. En este reportaje repasamos los títulos en los que hemos viajado a la Tierra Media con un mando en la mano.

PÁG 26



EL EDITORIAL

Los 8bits de la Realidad Virtual

POR JORGE SERRANO

Con el lanzamiento de PSVR se cierra el ciclo inicial de la realidad virtual. Ahora ya tenemos los tres buques insignia o abanderados de esta tecnología, la cual promete revolucionar el mundo de los videojuegos tal y como lo conocemos ahora.

Una vez probados, la sensación que me transmite esta nueva forma de jugar **me traslada a la época en las que probé por primera vez el entretenimiento digital.** Recuerdo que mi hermano —mucho mayor que yo— llego a casa con un «artefacto», que recibía el nombre de «consola de videojuegos» y en su caja se apreciaban las palabras *Nintendo Entertaintment System* («la Nintendo» para los amigos), que se conectaba al televisor y, una vez localizábamos el canal, surgía la magia. Esa «caja tonta» que sólo emitía señal —y que era imposible interactuar con ella— **cobró vida**. Me estaba llevando a un mundo nuevo donde controlaba a un personaje hecho con unos cuantos píxeles desde un mando. Sí amigos, esto era mucho mejor que ver la televisión, yo era el que decidía lo que ocurría en cada momento.

Pues bien, desde ese mágico día, mi vida —al igual que la de todos los que estáis leyendo estas líneas— ha estado ligada al mundo de los videojuegos. He pasado por toda la evolución de los videojuegos, el paso a los 16 bits, a los 32, a los 64, a los polígonos, las 3D, etc. **He visto toda la evolución de los mismos.** Pero, algo faltaba en todos ellos: **el poder sentirse dentro de el propio juego**.

PERSONALMENTE, PIENSO QUE ESTO ES EL FUTURO. ESTE POTENCIAL TAN GRANDE PUEDE LLEGAR A MARCAR UN ANTES Y UN DESPUÉS EN NUESTRO MODO DE JUGAR.

Era una experiencia «incompleta». Aún recuerdo películas como *Tron* o *El Cortador de Césped*, esas que te hacían soñar con un imposible, el estar dentro de la aventura.

Pues ha llegado el día, **la realidad Virtual está ya entre nosotros y todo apunta a que ha venido para quedarse**. Oculus Rift, HTC Vive y PSVR son las apuestas más fuertes en el desarrollo de esta tecnología. No son las primeras, ya que **Nintendo se adelantó a su tiempo con Virtual Boy.** Quizá esta fue la que sentó las bases de lo que conocemos ahora. Después de más de 10 años de aquella primera «inmersión» primitiva, tenemos algo mucho más evolucionado. Eso sí, su precio aún es excesivo para muchos bolsillos —como toda tecnología nueva—, pero se está viendo las ganas que teníamos los acérrimos de los videojuegos de un producto de semejante calibre. Ahora tenemos en el mercado tres productos a elegir para vivir nuevas experiencias: **HTC Vive** es el más avanzado —y caro—, que cuenta con el apoyo de Valve; **Oculus Rift** se queda un peldaño por debajo —aunque fueron los que impulsaron el hacer real esta tecnología— con Facebook detrás de este proyecto, no faltará inversión; y, por último, tenemos a **PlayStation VR** —la opción menos cara (que no barata) y con una tecnología inferior a las anteriores— con todo el soporte de la marca PlayStation como carta de presentación.

Es más que probable que esta última sea la que llegue a introducirse dentro de los hogares (ya se habla de que Sony está aumentando su producción para satisfacer la demanda) y hagan llegar a más personas sentir esta experiencia. Y sí, **hablo de experiencias**, esto es lo que nos están proponiendo los desarrolladores. Algo que está muy bien para introducirnos en el mundo de las VR pero que **no debe ser un estándar**, ya que esto es impactante como novedad, pero va perdiendo fuelle según va pasando el tiempo. Por esto, es necesario que los fabricantes animen a los desarrolladores a incrementar sus esfuerzos **en ofrecer un software** —ya sean aplicaciones o juegos— **mucho más elaborado** del que disponemos actualmente. En su mano está que todo este «tinglado» funcione y no ocurra lo mismo que pasó con las famosas 3D.

Personalmente, pienso que **esto es el futuro**. Que el potencial es enorme y el cambio en el sector que nos atañe puede llegar a marcar un antes y un después en nuestro modo de jugar. Espero que se le dé un soporte en condiciones y no se quede en el olvido. Tampoco pido que todo sea VR, sino que se pueda complementar lo tradicional con la realidad virtual. Si llegasen a convivir ambas soluciones, ganaría el que realmente importa, el consumidor.

Así pues, si Virtual Boy era —bajo mi punto de vista—«el Pong» de la realidad virtual, lo que tenemos ahora lo considero que son los 8bits. Y ya sabemos como acaba la historia. Bienvenidos a un nuevo comienzo y a lo que puede llegar a convertirse en todo una revolución de los videojuegos. **Ahora la pelota está en manos de los desarrolladores de que esto funcione.**







ANÁLISIS

MAFIA III

POR ALEJANDRO CASTILLO

Para un estudio recién formado siempre es difícil tomar las riendas de un proyecto triple-A, máxime cuando se trata de una marca establecida en el tiempo. La comunidad formada en torno a él espera una experiencia acorde a los cimientos construidos en el pasado, con mejoras y novedades de peso pero sin olvidar las raíces que un día le hicieron popular. El título que tenemos entre manos encaja con dicho perfil, pues **Hangar 13 se ha enfrentado a un reto de lo más complicado**: devolver a *Mafia* a la primera fila de éxito en la presente generación de consolas.

La segunda entrega de la franquicia no tuvo un desarrollo de lo más tranquilo, pues se desechó multitud de contenido y mecánicas que en un primer momento estaban listas para ser parte activa de la versión final. Sin embargo, **una vez llegó al mercado dejó buenas impresiones entre veteranos y recién llegados**. No solo por el más que interesante contexto elegido —mediados de siglo XX con el telón de la Segunda Guerra Mundial y la depresión en Estados Unidos—, sino por la apuesta por el argumento y narrativa por encima de mecánicas propias de un *sandbox*, lo cual no aportaría nada más que relleno y desviaría la atención de lo verdaderamente importante: la maduración de Vito Scaletta.

Con la re-estructuración que vivió 2K Cechz, era difícil pensar que Take-Two cediera una secuela tan esperada como el primer trabajo de un estudio. *Mafia III* llega por fin a nuestros hogares con grandes cambios de planteamiento. En primer lugar, damos el salto a **New Bordeaux, una re-**



creación de Nueva Orleans a finales de los sesenta y principios de los setenta. La guerra de Vietnam y las tensiones sociales azotan a un país que vive, sin saberlo, el principio de una nueva era mundial. Tomamos el papel de **Lincoln Clay,** un soldado del ejército de los Estados Unidos que, tras volver de combatir contra el Vietcong, siente cómo su familia vive con miedo a las represalias de los distintos grupos del crimen organizado.

Tras unos sucesos que no revelaré con detalle, Lincoln vive una segunda oportunidad; un evento trágico le deja una marca de por vida en su cabeza, señal de los que un día intentaron acabar con su vida. Tras despertar, la maquinaria comienza a girar en su mente, trazando un plan perfecto para acabar con aquellos que le arrebataron todo lo que tenía. Por ello, acude de inicio a su inseparable compañero de fatigas John Donovan, un ex-agente de la CIA que vivió junto a Lincoln el horror de las selvas de Vietnam. **Junto a él, poco a poco construirán una organización criminal con la que acabar con el poder de la familia Marcano en la ciudad.**

CREANDO UNA FAMILIA

Conquistar una ciudad podrida por la delincuencia no es nada sencillo. Has de trazar alianzas con aquellos que consideres aptos para tamaña empresa: figuras líderes que tengan su propio rebaño cuidado. Incluso con aquellos que una vez fueron tus enemigos. Las primeras tareas de Lincoln estarán enfocadas en conseguir dicho apoyos, con el resultado de tres personajes que te acompañarán y ayudarán a lo largo del juego: **Thomas Burke, Cassandra y el retorno de Vito Escaletta**. Tendrás que delegar en ellos la administración de cada uno de los distritos de la ciudad. Pero claro, estos estarán controlados por personas de confianza de la familia Marcano, por lo que tendremos que destruir sus fuentes de ingresos para llamar la atención del líder. Una vez demos con él, podremos elegir entre perdonarle la vida o reclutarle para aumentar tus ingresos. Tú decides. Por supuesto, todo ello mientras poco a poco damos caza a miembros activos de la organización.

Con el distrito limpio, **es hora de elegir quién será su dueño**. La elección no será nada sencilla, pues las reuniones son una constante lucha de egos entre los tres subjefes. A través de una pantalla desplegada se nos indicarán las ventajas que recibiremos al señalar al líder que deseamos que se quede con él. Suelen ser de carácter monetario —un aumento de los ingresos que generará su banda—, aunque también tendrán impacto directo en nuestro devenir, como nuevas armas o ventajas jugables. Repartid equitativamente entre todas las partes, pues **una mala gestión puede volver a un líder en nuestra contra**. Una —o varias— traiciones tendrán repercusión en la recta final del juego.

TODO OCURRIÓ EN NEW BORDEAUX

Pese a que tratamos con un título de mundo abierto, el argumento mantiene el interés del jugador durante las —aproximadamente— cuarenta horas de duración. **Viviremos la historia desde dos puntos de vista**. Por un lado, tenemos una serie de tomas a modo de documental, que nos narrarán los hechos acontecidos en New Bordeaux durante *el caso Clay* desde una perspectiva actual. Por otro lado, conoceremos en detalle qué

ocurrió en realidad encarnando al propio Lincoln. La narrativa elegida proporciona la información necesaria en todo momento para que el usuario no pierda el hilo. De estilo similar a la obra de Gabriel García Márquez: *Crónica de una Muerte Anunciada*.

Quizá sea el argumento y la recreación del contexto las dos mejores facetas con las que cuenta *Mafia III*. Toca temas un tanto delicados, como el racismo, la xenofóbia, el terrorismo y diversos problemas sociales que tristemente envolvían a la sociedad de aquél momento. De hecho, la compañía ha decidido trasladar dichas tensiones a la materia jugable. Hay diversos locales en los que no se permiten la entrada a personas de raza negra. Si omitimos los avisos del regente, no dudará en llamar a la policía. Lo mismo ocurre con las fuerzas del orden; si comentemos un delito en barrios pobres, sus esfuerzos por darnos caza serán bajos, mientras que si ocurre en una zona blanca y rica no dudarán en disparar a matar. **Sobre el papel suena muy bien, pero dentro del juego se queda en una mera anécdota.**

Lo mismo ocurre con la economía. Durante el juego se le da muchísima importancia al dinero. De hecho, se divide la cantidad que llevamos encima del que tenemos en nuestro banco. Si nos abaten, perderemos la mitad del valor total en cartera. Por ende, **no entiendo cómo no hay absolutamente nada que hacer con él más allá de comprar nuevas armas**. Es una acumulación absurda que no lleva a ninguna parte. En la mayoría de títulos, la economía tienda a romperse después de los primeros compases del juego, pero en *Mafia III* no ocurre. Principalmente porque todas las mecánicas de gestión son superficiales, al igual que todo lo que ofrece.

LOS PROBLEMAS DEL MUNDO ABIERTO

Enfrentarse a un desarrollo de mundo abierto no tiene muchas ventajas, de hecho es un arma de doble filo. **Un mapa de tamaño considerable con libre albedrío necesita motivos de peso para que el jugador no sienta desgaste**. Ya sea en forma de eventos, actividades secundarias o tareas opcionales; la variedad es crucial para que el tiempo invertido en él no caiga en saco roto. *Mafia III* cae en todos los errores del género, relegado a la más pura mediania de la misma.

New Bordeaux **está vacía**. Más allá de liberar distritos, no hay nada que hacer. **Los trayectos se convierten en una tarea únicamente motivada por disfrutar de la excelsa elección de temas licenciados**. Entre los que se encuentran *Paint It, Black* de The Rolling Stones, The Bobby Fuller Four con *I Fought the Law* o el inconfundible *All Allong the Watchtower* del maestro Jimi Hendrix —entre otros—. La monotonía se extiende a los objetivos principales, es decir, la liberación de los distritos.

El título nos pondrá frente a unas pocas actividades con las que reducir los ingresos del distrito enemigo. Todas siguen un esquema similar: interrogar a un confidente, localizar un *item* especial y matar a algún que otro lugarteniente. Entre medias podremos destruir objetos de valor que cambiará de temática dependiendo del negocio que se lleve a cabo allí. Por ejemplo: destruir las cajas de munición de un almacén en un negocio de tráfico de armamento.

Una vez se disipa la sorpresa de las primeras horas, habrás visto cómo es el juego en las próximas horas. *Mafia III* no ofrece variedad; todas las misiones están planteadas de la misma forma, incluidas las misiones secundarias de cada subjefe. Afortunadamente, el trabajo de Hangar 13 en el plano jugable ha sido de provecho. **Los tiroteos son muy divertidos**, y responden perfectamente a nuestros controles. Digamos que es el *gunplay* típico de un *shooter* en tercera persona, pero con un registro de impactos impresionante. Es una gozada ver que, dependiendo del tipo de arma y la zona del cuerpo donde impactan las balas, los enemigos responden de una forma u otra.

Lo mismo ocurre con la conducción. **Han logrado recrear con acierto el peso y la suspensión de los vehículos de aquella época**. No todos se conducen igual; cada uno tiene sus virtudes y defectos que tú como jugador has de conocer para sacarles provecho. En concreto, en el modo simulador —que cuenta con dos tipos de dirección— es complicado hacer cabriolas, ya que se comporta con toda la coherencia que permite un videojuego.

CONCLUSIONES

***Mafia III* está lejos de ofrecer al público lo que pretendía en sus primeros coletazos.** Ha sido el ejemplo de que, a veces, ofrecer libertad no es algo positivo *per se*. La compañía ha caído en la trampa del género, dando lugar a un conglomerado de errores de diseño que pretendían estar maquillados por el contexto y la jugabilidad. No tratamos con problemas superficiales, sino muy graves, que hacen tambalear seriamente el conjunto. Esto es debido, principalmente, a cómo se ha planteado el desarrollo en la ciudad y las misiones.

Es curioso comprobar cómo **los aspectos más característicos de la saga son las que más relucen**, empezando por el argumento que, al contrario de las misiones, mantiene el interés del jugador durante toda su travesía. Es uno de los puntos más débiles en el género, y por fortuna no se diluye. Al igual que la construcción del contexto, aunque una vez a los mandos no está todo lo aprovechado que uno podía esperar. Ocurre de forma similar con los tiroteos y la conducción: sin su calidad, *Mafia III* no tendría motivos para ser jugado.

Sin embargo, no puedo decir lo mismo de la parte visual. **Está lejos de los estándares de hoy en día**, y es más propio del aspecto de un título intergeneracional. La tasa de *frames* se mantiene en las treinta imágenes por segundo, aunque en momentos de velocidad y estrés en pantalla suele caer. Choca con la calidad de los modelados, pues es ahí donde mejor mantiene el tipo. En concreto, las escenas pregrabadas dejan actuaciones verdaderamente buenas. Os recuerdo que la versión analizada corresponde a la de PlayStation 4.

Entiendo que no ha tenido que ser fácil su desarrollo. Un estudio recién formado requiere un rodaje mínimo para poder sacar adelante un producto con garantías, pero es difícil recalcar virtudes reales al cien por cien. ***Mafia III* es la más absoluta medianía del género.** Quienes acepten desarrollos repetitivos y carentes de profundidad podrán encontrar motivos para seguir en él. Para el resto, será una experiencia de la que querrás salir pronto.



DESARROLLADOR: HANGAR 13
LANZAMIENTO: 07/10/2016
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC



ANÁLISIS

RISE OF THE TOMB RAIDER 20 YEAR CELEBRATION

POR ISRAEL MALLÉN

***Tomb Raider* ha vuelto**. Nunca se fue del todo, pero sí permaneció en el ostracismo durante años. Crystal Dynamics se encargó del *reboot* de la saga allá por 2013, pero sembró **una serie de dudas que tuvo que disipar con *Rise of the Tomb Raider*.** Empezó como exclusivo para Xbox One, pasó por PC y ahora, un año después, llega a PlayStation 4.

La versión para la sobremesa de Sony conmemora los **20 años de Lara Croft** añadiendo todos los DLC disponibles y un par de modos de juego que mejoran una experiencia genial de por sí. Dos décadas después, la arqueóloga más famosa de los videojuegos goza de su mejor forma tanto en lo técnico como en lo jugable. **Todo un imprescindible**, pues tan solo uno de los mejores *Tomb Raider* podría marcar territorio en un año en el que *Metroid*, *Zelda* o *Pokémon* también están de celebración.

LA LEYENDA DEL PROFETA

Rise of the Tomb Raider empieza con Lara escalando una montaña escarpada con el objetivo de descubrir **el paradero de la tumba del Profeta**. Considerado como un mesías, las leyendas aseguran que era capaz de conceder la inmortalidad y curar cualquier enfermedad. Esto fue lo que impulsó a Richard Croft, padre de Lara, a investigar sobre ello, aunque sin éxito. Ahora es su hija quien intentará limpiar el nombre de la familia y **desvelar el misterio de la Fuente Divina.**

También lo hará **la Trinidad,** liderada por Konstantin, un hombre sin escrúpulos ni siquiera con su propio séquito. Ahí comienza una carrera en la que la arqueóloga recorrerá Siberia, pasando por Siria, para averiguar más sobre el mito. Mientras tanto, la hija de los Croft **recordará su pasado mediante *flashbacks*** impregnados de nostalgia. Además, encontrará todo tipo de documentos grabados y escritos que proporcionarán más detalles al jugador.

Tan tópica como típica, la historia de *Rise of the Tomb Raider* basa su premisa en el clásico poder profético que otorga la inmortalidad a quien lo posee. Como siempre, una fuerza malvada ansiará usarlo para imponer su visión del mundo, pero una heroína salvará a la humanidad. No es una trama innovadora, **pero aun así engancha gracias a algún giro de guión puntual**. Sirve de hilo para querer explorar y descubrir una nueva cueva en la que aprenderá más sobre el Profeta, pero también nos sirve para conocer más sobre Lara.

Las adversidades en la isla de Yamatai **han hecho de ella una mujer experimentada y curtida**. Es consciente de que matar es una lacra, un recurso vital para sobrevivir a la hostilidad del mundo que la rodea. **La calma se nota en la protagonista, pero también en las mecánicas del título.**

UN ESPECTACULAR SALTO DE CALIDAD

De la construcción del personaje a la madurez de Lara; de la acción a la exploración y las plataformas. Perderse en las grutas de turno, imponentes y cargadas de rompecabezas, es **un auténtico placer del que uno nunca termina de cansarse**. La espectacularidad no solo está en los saltos y la escalada, que también, sino en los descubrimientos milenarios.

Templos sobrecogedores que llevan siglos esperando tanto a que alguien los encuentre como a derrumbarse en el momento menos oportuno. Saltar en el último segundo **mientras los *scripts* y las cinemáticas se funden con la jugabilidad**: eso es *Rise of the Tomb Raider.*

Por otra parte, los combates son puntuales, pero muy intensos. Aguardar al enemigo en silencio y reflexionar sobre cuál es la estrategia más conveniente son las mejores opciones, pero eso jamás **será óbice para disparar a quemarropa**. Es cierto que el sigilo permitirá que Lara liquide a los rivales con eficacia, pero una vez descubierta deberá desplegar todo su arsenal. En ese aspecto **la IA no opondrá demasiada resistencia.**



Ya pueden llover flechas desde la misma dirección que el contacto visual directo será la única forma de disparar las alarmas. Los soldados son **demasiado conservadores,** hasta en los momentos de fuego cruzado, cuando pocos buscarán dónde está Lara y la mayoría permanecerá tras su cobertura. Compro que el título invite a buscar la protección y no el disparo sin pensar, pero **resta emoción saber que estar tras una pared es tener medio combate ganado**. Eso sí, atraer al guardia en cuestión, finiquitarlo entre los arbustos y atravesar el cráneo de su compañero con una flecha es más que una rutina.

Para ello habrá que crear proyectiles, recoger madera y otros recursos para, por ejemplo, curarse. La **libertad casi total** de la que goza Lara fomenta indagar entre los matojos y riscos con el objetivo de encontrar lo necesario para sobrevivir o para crear y mejorar armas. Adquirirá experiencia conforme descubra textos antiguos y lugares recónditos o limpie de enemigos el campo de batalla, lo que se traducirá en puntos de habilidad y en el aprendizaje de técnicas para ser más eficiente en su tarea. **Es un sistema equilibrado, sin habilidades divinas pero tampoco inútiles** , que permite mejorar a la arqueóloga en cada campamento al calor de una hoguera.

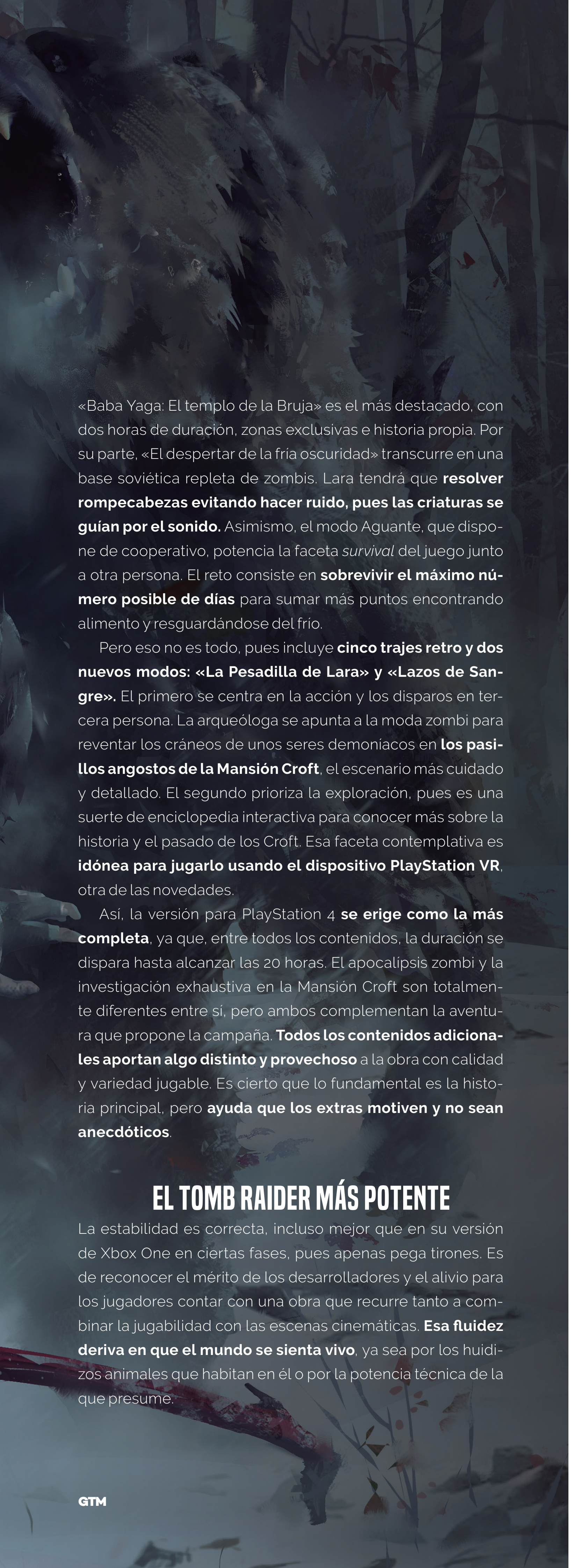
Precisamente **el mundo semiabierto** en el que se desarrolla la aventura es lo que potencia la exploración del terreno y la búsqueda de alternativas para aniquilar soldados u obtener recursos. Los mapas posibilitan salir de una cueva, escalar por la derecha, saltar a la izquierda e iniciar una ofensiva por el centro. Y, por supuesto, hacer todo lo contrario o seguir una ruta lineal, directa al objetivo, con tan solo pulsar R3. De este modo, **la variedad enriquece cada partida.** Existe en las mecánicas, pero también en unos escenarios que, a pesar de que la aventura transcurre en Siberia, nunca son repetitivos. Incluso hay momentos en los que detenerse y contemplar cómo la brisa mece el pelo de Lara Croft, helada por el frío, se convierte **en un valor en sí mismo.**

Rise of the Tomb Raider **es mucho más equilibrado que su predecesor**. Diría incluso que ofrece **la mejor versión de Lara Croft,** tanto en la creación del personaje como en lo jugable. Un mínimo de pausa, sin dejar de lado la emoción característica de la saga, le han sentado genial. La pega es que **no siempre fluye con naturalidad** y ciertas acciones pecan de forzadas. Que casi todas las estructuras, naturales o artificiales, acaben cayendo lo convierte en un riesgo previsible y, por ende, **resta inmersión a un título que busca cortar la respiración del jugador**. Tampoco ayuda que según el salto la espectacularidad pase a irrealidad, pues Lara emula al mejor Hulk con una facilidad pasmosa

LOS DLC: UN MÉRITO ADICIONAL

Todo ello devendrá en **una aventura extensa**, pues la campaña principal está repleta de cuevas y misiones opcionales para alargar la duración con sentido. Sumémosle **todos los DLC que vienen de serie** en la edición para la consola de Sony.





«Baba Yaga: El templo de la Bruja» es el más destacado, con dos horas de duración, zonas exclusivas e historia propia. Por su parte, «El despertar de la fría oscuridad» transcurre en una base soviética repleta de zombis. Lara tendrá que **resolver rompecabezas evitando hacer ruido, pues las criaturas se guían por el sonido.** Asimismo, el modo Aguante, que dispone de cooperativo, potencia la faceta *survival* del juego junto a otra persona. El reto consiste en **sobrevivir el máximo número posible de días** para sumar más puntos encontrando alimento y resguardándose del frío.

Pero eso no es todo, pues incluye **cinco trajes retro y dos nuevos modos: «La Pesadilla de Lara» y «Lazos de Sangre».** El primero se centra en la acción y los disparos en tercera persona. La arqueóloga se apunta a la moda zombi para reventar los cráneos de unos seres demoniacos en **los pasillos angostos de la Mansión Croft**, el escenario más cuidado y detallado. El segundo prioriza la exploración, pues es una suerte de enciclopedia interactiva para conocer más sobre la historia y el pasado de los Croft. Esa faceta contemplativa es **idónea para jugarlo usando el dispositivo PlayStation VR**, otra de las novedades.

Así, la versión para PlayStation 4 **se erige como la más completa**, ya que, entre todos los contenidos, la duración se dispara hasta alcanzar las 20 horas. El apocalipsis zombi y la investigación exhaustiva en la Mansión Croft son totalmente diferentes entre sí, pero ambos complementan la aventura que propone la campaña. **Todos los contenidos adicionales aportan algo distinto y provechoso** a la obra con calidad y variedad jugable. Es cierto que lo fundamental es la historia principal, pero **ayuda que los extras motiven y no sean anecdóticos**.

EL TOMB RAIDER MÁS POTENTE

La estabilidad es correcta, incluso mejor que en su versión de Xbox One en ciertas fases, pues apenas pega tirones. Es de reconocer el mérito de los desarrolladores y el alivio para los jugadores contar con una obra que recurre tanto a combinar la jugabilidad con las escenas cinemáticas. **Esa fluidez deriva en que el mundo se sienta vivo**, ya sea por los huidizos animales que habitan en él o por la potencia técnica de la que presume.

Texturas definidas, con paradigmas como los pequeños afluentes que, cuando no están helados, emanan de las rocas erosionadas. **Puro espectáculo visual.** Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration es una de las obras más bellas de las que disfrutar en PlayStation 4. **También en lo sonoro,** pues la música y los efectos complementan las escenas a la perfección, adaptándose al momento con maestría.

Respecto a la labor de doblaje, merece párrafo aparte. En un título que busca la fidelidad al medio cinematográfico, la actuación de los personajes es fundamental. En castellano es perfecto, aunque los movimientos de la boca y las voces no siempre cuadren. **En inglés subtitulado es una experiencia inconmensurable.**

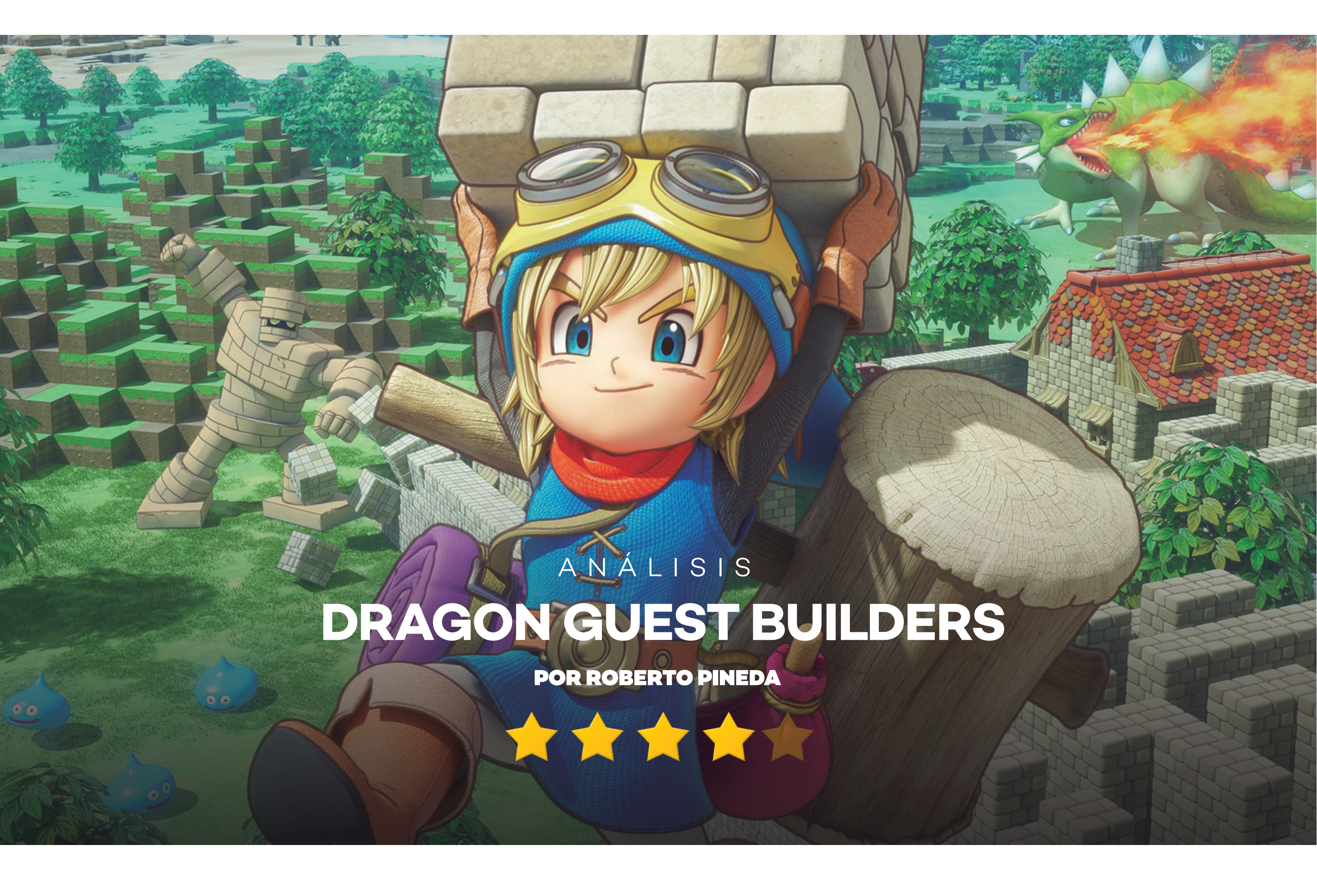
CONCLUSIONES

Crystal Dynamics **ha hecho un trabajo genial, aunque no perfecto.** A veces peca de barroco en cuanto a espectacularidad y casi cualquier estructura que roce Lara acabará en pedazos. Cuando **la tensión se convierte en rutina** y cuando la emoción es predecible, salvarse en el último segundo de una caída mortal pierde valor. Esto en realidad **son detalles menores en un título que, en general, es bastante sólido**.

El estudio ha construido mejor a la arqueóloga en comparación con el *reboot* de 2013, pues ahora es más madura y reflexiva. Uno de sus grandes aciertos **es reducir la carga de acción y disparos para priorizar la exploración y las plataformas**. La hija de los Croft es muy capaz y mata como recurso de supervivencia. Así pues, la **disonancia ludonarrativa** que tanto afectó a la anterior entrega de Crystal Dynamics ya no está presente, ergo no impide disfrutar del juego.

En conclusión, *Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration* es fundamental para quienes busquen alternativas en un género monopolizado por Naughty Dog y Nathan Drake durante el último lustro. **Su edición para PlayStation 4 es la más satisfactoria**, ideal para quienes no lo hubieran jugado en Xbox One o en PC. El icono de los 90 se alza una vez más, ahora en mejor forma que nunca con un juego a la altura de su leyenda. **Bienvenida de nuevo, Lara.**

DESARROLLADOR: CRYSTAL DYNAMICS
LANZAMIENTO: 11/10/2016
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4



La popular serie de Square Enix se ha empeñado en volver a disfrutar de una nueva época dorada y lo quiere intentar por todas las vías posibles. Aunque **todos conocemos a la saga como una auténtica leyenda del JRPG**, el pasado año la vimos probar suerte en el mundo del *musou* gracias a un *Dragon Quest Heroes* al que no le fue mal, y ahora nos propone una nueva vuelta de tuerca que rompió todos los esquemas el día que se anunció. *Dragon Quest Builders* quiere seguir la estela del incombustible ***Minecraft***, pero quiere hacerlo sin olvidar sus raíces. 30 años de aventuras son muchos años y **renovarte siempre es una buena idea, especialmente si no renuncias a ser quien eres.**

CONSTRUYENDO UN NUEVO MUNDO

Nuestra historia se sucede en Alefgrado, un lugar que ya conocemos. Nos ponemos a los mandos de un nuevo héroe al que podemos dar nombre y modificar algunos detalles de su aspecto físico. **El punto de partida del juego reinterpreta el final de *Dragon Quest* para dar lugar a una nueva epopeya** en la que las personas han olvidado sus habilidades para construir y, como no podía ser de otra forma, nosotros somos los únicos que poseemos dicho don. Tras un sencillo tutorial en el que **el Espíritu de la Tierra nos pone al día sobre lo sucedido y nos informa sobre los malvados planes de Draconarius**, nos lanzamos a un desolado y extenso mundo formado por bloques con la intención de devolverle la luz que un día perdió.

La gran diferencia con respecto a *Minecraft*, un título del que bebe directamente y esto es algo que resulta muy evidente desde el primer momento, es que *Dragon Quest Builders* se divide en capítulos, **nos desafía a completar diversas misiones al más puro estilo RPG** y la construcción no siempre está presente. Nuestra base es el punto de partida hacia toda expedición y es aquí donde las mecánicas de *crafteo* cobran un mayor protagonismo, puesto que debemos mejorarla progresivamente, permitiéndonos alcanzar el nivel máximo, lo cual indicaría que tenemos una base a prueba de bombas.

Las misiones van aumentando su exigencia conforme las vamos completando y la mayoría de ellas están relacionadas con la construcción de nuestra base. En cuanto comencemos a mejorar nuestro hogar tendremos nuevos residentes que nos echarán un cable durante los combates y nos premiarán con nuevas recetas cada vez que completemos un encargo. Si bien es cierto que las misiones no son especialmente complejas, el hecho de crear una lí-

nea ascendente nos da un motivo para continuar nuestra aventura, ofreciéndonos **esa sensación de progresión que tanto nos gusta en cualquier RPG que se precie.**

COMER, TRABAJAR Y DORMIR

Aunque **nuestro avance está sujeto a completar los encargos de nuestros residentes**, siempre tenemos libertad para dar una vuelta en busca de materiales o, simplemente, explorar cualquier lugar. Eso sí, no es conveniente descuidar nuestra rutina, que se acaba tornando en mejorar las condiciones de nuestra base y aprovechar al máximo el día, ya que **cuando cae la noche todo es más peligroso debido a la aparición masiva de monstruos.** Además, hay que vigilar nuestro apetito si no queremos llevarnos un disgusto.

Limos, Gatos Carcelarios, Mazadores... todo tipo de criaturas del universo *Dragon Quest* se dan cita para evitar que devolvamos la luz al reino de Alefgrado. El sistema de combate es muy simple y se reduce a pulsar un botón para golpear a nuestros enemigos. No ocurre lo mismo con **los jefes** que nos esperan en el final de cada capítulo, **ante los que tenemos que mirar más allá de lanzarnos al ataque, valorar la situación y jugar con el entorno**. No habría estado mal un mayor número de ellos, pero al menos aportan variedad al discreto sistema de combate.

PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Uno de los aciertos de Square Enix después de abrazar una fórmula que ya conocemos **es la forma en la que dosifica sus mecánicas**. El tutorial resulta muy ameno y en apenas unos minutos obtenemos el conocimiento necesario para lanzarnos a la aventura. **El mundo de *Dragon Quest Builders* no se genera de forma aleatoria** —aunque podemos modificarlo a nuestro antojo— y eso hace que nos encontremos con un diseño de niveles superior al de otras propuestas. **Alefgrado se divide en un conjunto de islas** que a su vez cuentan con diversas ubicaciones a las que accedemos a través de portales de teletransporte.

He de confesar que nunca me he sentido especialmente atraído por *Minecraft* u otros títulos en los que la recolección de materiales juegue un papel fundamental en los mismos. En cambio, el ritmo que *Dragon Quest Builders* nos marca durante nuestra aventura ofrece un equilibrio que le sienta de maravilla. «Sin prisa, pero sin pausa» es la expresión que considero más acertada para definir mi experiencia a los mandos del Héroe Constructor. Se trata de una nueva epopeya que **nos tomará en torno a 40 horas y que cuenta con un alto componente de rejugabilidad** gracias a los desafíos que se desbloquean al final de cada capítulo.

Una de las sagas más aclamadas de todos los tiempos que ha querido probar suerte con algo que se sale completamente de su camino habitual, pero que no quiere olvidar sus raíces y que **ha sido capaz de solventar el riesgo que supone afrontar nuevos retos**. Todo lo que hace *Dragon Quest Builders* ya está inventado, pero yo soy de los que piensan que da igual lo que hagas siempre que lo hagas bien. Después del esperado retorno de la séptima entrega y de probar fortuna en el mundo del *musou*, **esta nueva apuesta es muestra patente del gran estado de salud del que goza *Dragon Quest*.**



DESARROLLADOR: SQUARE ENIX
LANZAMIENTO: 14/10/2016
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4, PSVITA



ANÁLISIS

GEARS OF WAR 4

POR JUAN TEJERINA

El trabajo que ha realizado The Coalition aceptando el reto de continuar con *Gears of War* es, simple y llanamente, excelente. Es inevitable que existan ciertas dudas cuando una saga emblemática cambia de manos, pero —visto el resultado— **los fans de la saga están de enhorabuena,** pues *Gears of War 4* suma un título de máxima calidad a un catálogo que poco a poco va convirtiéndose en un atractivo diferente al de la competencia.

Resulta cuanto menos interesante comenzar este análisis hablando del argumento. Y es que **llama la atención el trabajo realizado por The Coalition en un campo que parecía estéril para la saga**. Después de una trilogía con un apartado argumental en ocasiones incoherente, insustancial y meramente transitorio: *Gears of War 4* pone toda la carne en el asador para conseguir construir algo más que un guión que sirva como railes para conducirnos de un tiroteo a otro. El juego nos cuenta una historia donde la **amistad** y el **componente familiar** son claves. El

mero lo hereda de sus predecesores, mientras que el segundo es **un enfoque totalmente nuevo**, producto del paso del tiempo en la cronología de la saga: y es que en esta ocasión **controlamos al hijo de Marcus Fenix** mientras ahondamos en la relación que tienen ambos.

La aventura tiene lugar muchos años después de la última gran guerra. Aquel día, los Locust fueron exterminados por la humanidad gracias al golpe que asestó un pequeño grupo de héroes liderados por el propio Marcus Fenix. Ahora, la raza humana **se ha reunido en pequeños pueblos** y ciudades gestionadas por el gobierno de los CGO. Juntos, tratan de reconstruir sus vidas. Aquellos que no aceptan el orden militar impuesto, **se juntan en pequeños reductos anarquistas** y se hacen llamar forasteros. Éstos, viven de asaltar y rapiñar las ciudades de los CGO en busca de recursos para sobrevivir. Y es aquí donde entra en juego nuestro protagonista: **J.D. Fenix**, que ha desertado del ejército CGO junto con su amigo de la infancia, Del. Ambos han decidido unirse a un poblado de forasteros en busca de una nueva vida, y parecen hacer muy buenas migas con Kait Díaz, la hija de la líder del poblado.

Con este planteamiento, pronto se verán envueltos en una situación inesperada, donde una nueva y misteriosa amenaza asola por completo su poblado y les deja —a los tres— en la tesitura de **tener que recurrir al único hombre sobre la tierra que podría ayudarles** en su nueva empresa: Marcus Fenix. Leyenda viviente de la humanidad y padre del protagonista.

Los personajes recorrerán un planeta Sera **muy diferente a lo que recordamos.** Cargado —en ocasiones— de preciosos y coloridos paisajes que muchos creíamos imposibles en *Gears of War.* Disfrutaremos de un viaje que les llevará a través de bosques y ruinas, y que nos invitará a descubrir algo más que una nueva faceta del planeta: **la relación entre Marcus y su hijo**. Una relación que se verá muy bien trazada gracias a una buena cantidad de diálogos y diferentes enfoques que **nos servirán como apoyo** para entender la postura desde ambos lados del espejo.

Los personajes están bien definidos, o al menos mucho mejor de lo que cabría esperar en un juego de tiros como *Gears of War.* El protagonista es mucho menos taciturno que el viejo Marcus —que regresa aún más cascarrabias— y sus acompañantes resultan interesantes. Así, la relación entre los tres se va desenvolviendo a medida que avanzamos a través de la campaña. Asimismo, habrá pequeños pedacitos de historia que serán opcionales y afectarán a futuras conversaciones. Son **pequeños detalles** que demuestran el mimo y el cuidado por un apartado que se prometía más trabajado de lo que la saga acostumbraba a ofrecer.

La historia puede antojarse sencilla, pues podemos resumirla en un grupo de amigos en busca de sus seres queridos, pero es precisamente en la sencillez donde brilla su planteamiento. El juego sabe aprovechar esta simpleza para ahondar y matizar en las relaciones interpersonales. Es el mejor acercamiento de la saga a un argumento más accesible. Más alejados de las heroicidades; y sin embargo **perfectamente combinado** con esa violencia extre-



ma de la que siempre ha hecho gala la saga. Su enfoque argumental encaja **misteriosamente bien** con un planteamiento violento, despiadado y sanguinario. El arte de la combinatoria siempre estará al alcance de muy pocos.

En cuanto al juego en sí mismo, quizás **su mayor pecado sea el no atreverse a innovar lo suficiente.** *Gears of War 4* lo hace excepcionalmente bien porque es prácticamente un calco de las tres entregas originales en cuanto a términos jugables. «*Si algo funciona ¿para qué cambiarlo?*» pero la verdad es que **se hubiese agradecido un poco más de atrevimiento en este aspecto.** Sabemos que The Coalition ha declarado querer demostrar ser capaz de hacer un "*Gears*", pero podían haberlo demostrado añadiéndole un poco de salsa a la mezcla.

Al ponernos al control de JD, lo primero que sentiremos será esa gratificante sensación tan propia de la memoria muscular. Como si de montar en bici se tratase, no tardaremos en pedalear con nuestros *pads*. Al principio un poco torpes, y al cabo de unos minutos estaremos dando tiros **como si no hubiesen pasado cinco años desde la última entrega.**

Sin embargo, y a pesar de que el sistema de combate es tan sólido como siempre, sí se aprecian mejoras, especialmente cuando hablamos de la **inteligencia artificial** de nuestros acompañantes (¡y enemigos!). En esta ocasión, se comportarán de manera más racional y serán —en ocasiones— de gran ayuda. Un buen contraste en comparación con entregas anteriores, donde podían llegar a convertirse en un villano más.

Los escenarios se antojan más abiertos, o mejor dicho, **más inseguros.** Las protecciones serán difícilmente infalibles y muchas de ellas serán endebles y proclives a ser destruidas. Es por ello que no podremos parapetarnos desde un rincón, para ir aniquilando uno a uno a todo aquel que se cruce en nuestro camino, sino que **nos veremos obligados a rotar**, esquematizar y preponderar nuestros movimientos a lo largo y ancho del escenario. **Escenarios muy bien planteados** que nos permitirán encontrar atajos y caminos que culminarán en una ventaja táctica sobre nuestros enemigos. Si damos con el sendero adecuado, podremos flanquearles y **pillarles por sorpresa** en un sinfín de ocasiones.

Los enemigos tampoco se quedan cortos, y su variedad es equiparable al número de armas que podremos encontrar en nuestro periplo. En esta ocasión disfrutaremos de los DeeBees como antagonistas iniciales. Una suerte de robots creados por los CGO cuyos comportamientos están bastante bien representados. A pesar de que se cubren y tratan de protegerse, no parecen tener ningún miedo a morir **¡Todo lo contrario!** están programados para matar y —algunos— al verse muy dañados emprenden una última carrera en contra del equipo para culminarla con una tremenda y peligrosa explosión. Dentro de los DeeBees **habrá distintos tipos de enemigos** tal y como nos acostumbra la saga. Desde soldados corrientes y molientes a algunos bastante más duros y tenaces que sus compañeros.

A estos se les unirán unos nuevos contendientes que —en cierto punto de la trama— llegarán a involucrarnos en un conflicto a tres bandas. Y es precisamente este momento en el que nos daremos cuenta de las muchas ideas que se han quedado en el tintero de The Coalition. Una lástima, porque nos dejan con la miel en los labios.

El armamento es variado y —como todo— está muy bien implementado. Su función será la de aportar opciones a nuestro armamento y también la de **ofrecer soluciones** a los diferentes enemigos que nos iremos encontrando. Poco a poco, observando con atención y dominando el arte del *'ensayo y error'* iremos descifrando qué tipos de armas nos vienen mejor contra según qué enemi-



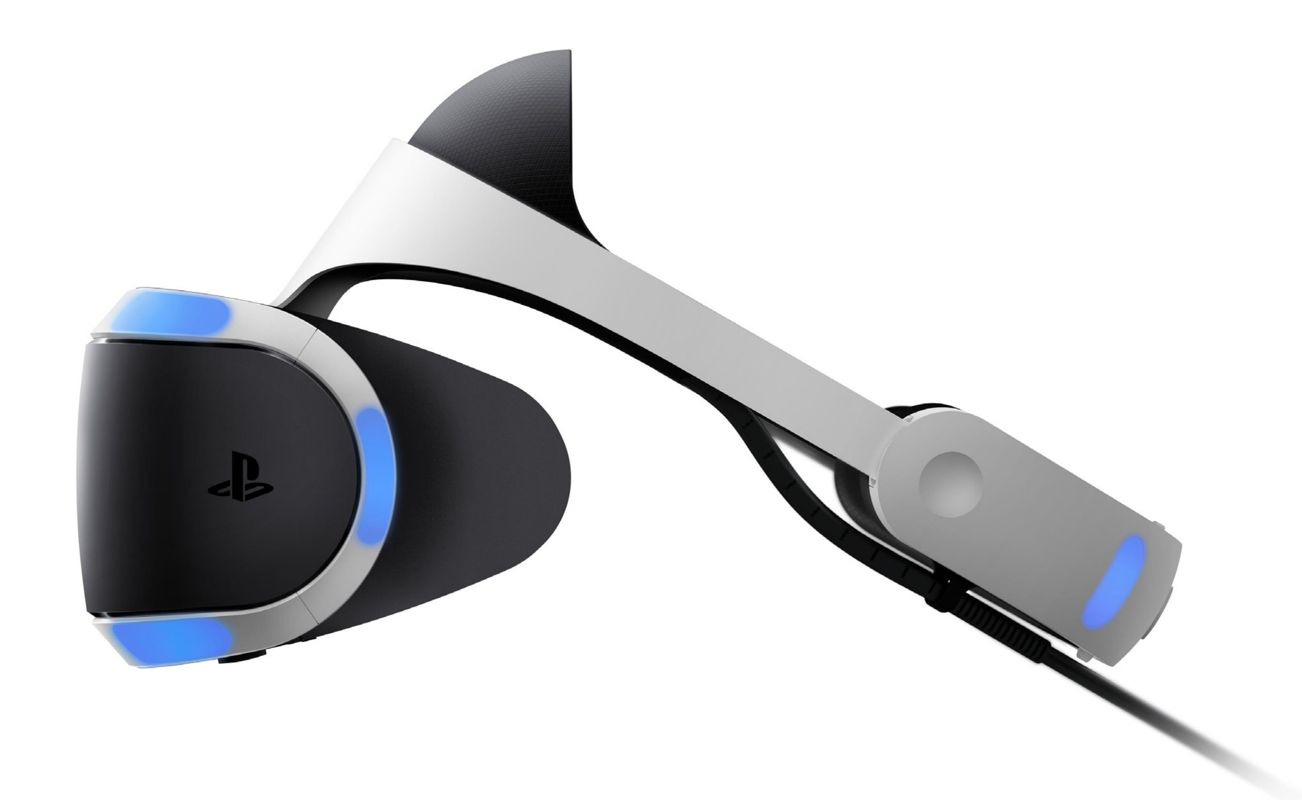
gos. Y será entonces cuando comencemos a disfrutar del juego con **la satisfacción del que ha aprendido una lección** mediante la oferta de mecánicas que despliega el propio juego.

A la jugabilidad hay que sumarle la importancia del **clima**, que no es ninguna broma. En esta ocasión —y con la 'excusa' argumental bien cimentada— nos veremos asaltados en varias ocasiones por tormentas de fuego «llamaradas» que nos pondrán los pelos de punta. Estos eventos influirán en el devenir del combate, lanzando elementos del escenario por los aires, afectando a nuestros disparos, nuestras granadas y al movimiento de nuestros personajes. Incluso **nos permitirá interactuar con el entorno** para utilizar las fuerzas de la naturaleza a nuestro favor.

EN DEFINITIVA

Gears of War 4 es una de las sorpresas del año y una brillante medalla para el catálogo de Xbox One. Se trata del **primer paso hacia una evolución que se nota desde su primer píxel.** Unos gráficos más coloridos que nunca nos desvelan una nueva faceta de un planeta Sera que —hasta la fecha— recordábamos como oscuro y tenebroso. Un nuevo argumento que promete mucho y una serie de ideas que ojalá sean desarrolladas con mayor arrojo en las próximas entregas. La jugabilidad —como siempre— a prueba de bombas, **garantiza horas y horas de diversión.** Y el diseño de niveles está tan bien diseñado que incluso el orden de los actos está planteado de tal modo que **no caiga en la monotonía.** De tiroteos a diestro y siniestro pasaremos a defendernos de oleadas de enemigos, plantar torretas en puntos estratégicos para defender nuestra posición, o pilotar una moto sin dejar de disparar. Y eso por no hablar de los diferentes "jefes" a los que tendremos que plantar cara.

Gears of War 4 no sólo es un digno sucesor, sino que —además— es rabiosamente divertido.



U N A N U E V A R E A L I D A D

PLAYSTATION VR

POR CARLOS SANTILLANA

Me gustaría comenzar aclarando que esto **no es un análisis de PlayStation VR al uso**. De esos ya hay montones en infinidad de medios (nosotros también tenemos el nuestro), que luego podéis usar como comparativa. Aquí he querido plasmar mis sensaciones como una persona que usa **la realidad virtual por primera vez**, sin ningún tipo de influencia externa. Antes de probarlo no había leído ninguna impresión, ni lo he probado en ningún evento, ni siquiera había visto un *unboxing.* Absolutamente todo ha sido de primeras. Bueno, en realidad sí he probado las gafas de cartón para móvil, pero es como decir que por haber subido en un triciclo sabes conducir.

En fin, basta de preámbulos y vamos con lo importante. Empezando por el principio, mi primera lucha fue con la caja, o mejor dicho con su maraña de cables. Si ya habéis visto algún vídeo **sabréis que PlayStation VR necesita de una considerable instalación de cableado para funcionar**. Por suerte cuenta con una muy clara guía paso a paso, con la que cualquiera puede sentirse todo un técnico instalador. Posiblemente lo más complicado fue encontrarle sitio a todo. En mi caso la unidad externa ha acabado encima de la PS3, a pesar de que su superficie curva no ayuda mucho.

Tras conectarlo todo y llevarme el primer susto inicial (un cable mal conectado que hizo que no llegase señal a la televisión) me empeñé en ponerme las gafas, a ver cómo eran. Aunque ya lo había notado tras sacarlas de la caja, su peso me pareció sorprendentemente ligero (más aún cuando vas cargando con la pesada caja desde la tienda).

Su acabado en plástico le da un aspecto un tanto de juguete, pero se nota que tiene una construcción robusta. Además, no sabía que las partes negras cercanas al visor eran de plástico blando. Un gran acierto, ya que sólo sirven para bloquear la luz exterior. Todo muy bonito, pero no acababa de entender cómo introducir mi generosa testa en esa diadema. Tras un rato de lucha y alguna consulta, descubrí que el botón trasero desbloquea una goma para agrandar la diadema, y un botón bajo el visor permite alejarlo y acercarlo. Ahora ya sí, aunque no veo posible eso que dicen de poder ponértelo con una sola mano, ya que una sujeta el visor mientras la otra pulsa y estira de la diadema.

Ya una vez puesto descubres lo que has oído en muchas ocasiones: **PlayStation VR resulta muy cómodo**. No pesa demasiado, y todo se concentra en la parte frontal de la diadema, que se apoya encima de la frente. Nada del peso recae sobre la cara ni la nariz, y es casi igual de cómodo con gafas que sin ellas. Se nota que lo han tenido muy en cuenta porque la experiencia es prácticamente idéntica. Así que ningún problema por esa parte.

Llegamos ahora a lo importante: encenderlo. Al activar la unidad a través del mando en el cable de conexión aparece en pantalla el menú de configuración inicial, lugar donde explican cómo ponerse las gafas (si hubiera esperado un poco más...), sujetarlas bien, y posicionarnos correctamente respecto a la cámara. Esta parte es importante, puesto que según Sony y el manual, debemos estar colocados a unos dos metros de la cámara, frente a ella, y con un espacio libre a nuestro alrededor. Debo decir que **no cumplo ni un sólo requisito**; estoy a menos distancia, inclinado y con poco espacio libre, y no creo haber encontrado ningún problema por ello, excepto en ***Job Simulator,*** que es muy exigente con el espacio necesario.

Respecto a la imagen, **te acostumbras al instante a ver mediante dos pantallas diferentes**. Esto es lo único que puedo comparar con mi experiencia anterior, pues en la realidad virtual del móvil cuesta un rato acostumbrar a los ojos; aquí no hizo ninguna falta. Y descubres una enorme pantalla ante tus ojos. Un ejemplo instantáneo de lo que ofrece el modo cinemático, y eso sólo en tamaño medio. Con tamaño grande parece que estemos en un cine.

Tras la emoción inicial es posible que nos pongamos a mirar con detalle la imagen. **Si tenemos buen ojo nos puede parecer poco nítida, e incluso borrosa en ciertas partes.** De aquí no hay mucho más que decir que: es así. PlayStation VR cuenta con una resolución de 1080, pero al estar tan cerca de la pantalla se pierde definición, exactamente igual que con cualquier otra pantalla. En cuanto al efecto borroso es porque el ángulo de visionado es de 100º, y ese efecto en teoría es para imitar la visión periférica. Efecto que si usas gafas conoces bien, aunque está algo más alejado.

Ya estamos listos para entrar en materia: los juegos. **O mejor dicho: las aplicaciones**. Si os habéis fijado, los medios suelen hablar de aplicaciones cuando se refieren a títulos de PlayStation VR. El motivo es porque en la realidad virtual **las «experiencias» son igual de importantes que los propios juegos,** y ya veréis por qué.

Como mencionó Sony en su momento, retrasaron PlayStation VR para que tuviera juegos suficientes en su lanzamiento, y a decir verdad han cumplido. La cantidad de opciones disponibles puede satisfacer a todo el mundo, y el mejor ejemplo son las demos que incluye la caja, y las presentes en la Store. Un extenso repaso a tan sólo una pequeña muestra de lo que la realidad virtual es capaz de ofrecer.

En lo que respecta a juegos, **casi todos sorprenden de una u otra forma, aunque hay varios que destacan sobre el resto.** Por mencionar algunos, ***Battle Zone*** te hace sentir como si estuvieras realmente dentro de un tanque; ***Batman Arkham VR*** es lo más cerca que puedes estar de ser Batman e ***EVE Valkyrie*** es directamente brutal. Pero hay mucho más: *Thumper, Rez Infinite, Playroom VR* -que además es gratis-...

Aún así, lo más característico de la realidad virtual es que no se limita a juegos. Además de poder ver cualquier contenido en modo cinemático, están las llamadas «experiencias». **Unas secuencias donde somos meros espectadores o con una interacción mínima, pero cargadas de fuerza**. *VR Worlds* ya cuenta con alguna interesante, pero para mí la mejor es, sin duda, ***Allumette***. Una corta historia tan bonita como triste, potenciada aún más por la forma de vivirla mediante realidad virtual, casi como en mitad de un teatro viviente.

Debo decir que mis primeras sensaciones con PlayStation VR en general **han sido muy positivas**. Resulta un poco incómodo cuando llevas un rato con él, sobre todo porque al rato puedes sudar bastante, y posiblemente algunos juegos pueden marear o como mínimo hacerte sentir extraño. A pesar de todo, la experiencia es tan única que **todo el que se la pueda permitir no debería dejarla escapar.** Quizá no sea una revolución total, pero la realidad virtual ha llegado para quedarse.



POKÉ

UNA CUES

EVOLU

POR JUAN

Uno de los aspectos más básicos que encontramos en *Pokémon* es la **evolución**. Aunque no se basa en el crecimiento progresivo de la criatura, la franquicia de Nintendo ha tocado los preceptos evolutivos más de lo que nos pensamos, sobre todo si nos paramos a hacer memoria. Científicos anteriores a la llegada de las teorías de selección natural de **Charles Darwin y Alfred Wallace** ya hablaban sobre que los seres vivos estaban en una transformación constante, tanto es así que el propio Darwin los citó en su primer tomo de *El Origen de las Especies*.

El caso de *Pokémon* es bastante curioso, porque en la nueva generación (*Pokémon Sol* y *Pokémon Luna*) se ha decidido ahondar en **un aspecto ecosistémico para explicar el cambio sufrido por algunas especies,** las cuales se han desarrollado en entornos diferentes a los que suelen habitar con los consecuentes cambios físicos y de comportamiento. Pero ¿es la primera vez que la saga hace hincapié en aspectos biológicos para explicar las diferencias entre las especies? ¿Esto es nuevo? Todas las respuestas son negativas, pero sí es cierto que podrían haberlo explotado mucho antes y mucho más.

BIENVENIDOS A LAS ISLAS NARANJA

Darwin necesitó irse a las **Islas Galápagos** para encontrar una prueba irrefutable de que la naturaleza estaba en un cambio constante. Su estudio sobre los pinzones reveló que en un entorno común, coexistían diferentes subespecies de pinzones que se habían adaptado para poder sobrevivir. Las principales diferencias se encontraban **en el tamaño del ave, del pico y en su forma**. Muchos de ellos habían



EMON

STIÓN DE UCIÓN

PEDRO PRAT

tenido que desarrollar un pico diferente para no competir por el mismo tipo de alimento. De este modo, las especies más pequeñas no tenían que combatir contra las más grandes por la misma comida, pudiendo ir a por otros objetivos y consiguiendo sobrevivir.

Estos **cambios en la alimentación han hecho que los propios animales se transformen,** que las generaciones posteriores vengan mejor preparadas para esos entornos y que las que no lo están, perezcan en el camino. La famosa selección natural. Esto se ha empezado a aplicar ahora en *Pokémon*, pero no es la primera vez que vemos **rasgos biológicos** que los de Gamefreak han usado para hacer evolucionar a sus criaturas. ¿Recordáis la isla de los **pokémon rosas**?

En la vida real encontramos casos como los de los flamencos, **cuyo aspecto natural no tiene ese tono rosado**, sino que son más bien de un color blanco. Ese color del que todos pintamos a los flamencos se debe a su alimentación. Estas aves ingieren camarones y algas que hacen que adquieran ese tono. Otros animales que cambian de color según la alimentación son los peces, e incluso los humanos podemos potenciar el color de nuestra piel según qué alimentos tomemos. Pues algo así pasó en la serie animada, en la que en una isla del Archipiélago Naranja habitaban unos pokémon que **eran totalmente rosas debido a la ingesta de un fruto del mismo color que caía de los árboles**. No sabemos cómo es la fisiología de una de estas criaturas, pero tienden a cambiar de color fácilmente.

Otro ejemplo de este cambio en la piel y en los colores, serían los **pokémon variocolor** (o *shiny*), los cuales son muy raros. Aunque estén pensados como una característica fantástica, lo cierto es que podríamos hablar de variaciones en la piel **provocadas por cambios genéticos heredados o bien por una alimentación diferente a la que está habituada la especie,** y esto es algo que podremos demostrar más adelante

UNA RACIÓN DE DIMORFISMO

La evolución de las especies no solo se refleja dentro de diferentes subespecies, sino que *podemos encontrar cambios evidentes dentro de una misma familia.* A raíz de la cuarta generación Pokémon (*Diamante* y *Perla*) se introdujeron unos cambios físicos a algunas de las criaturas que conforman el universo de GameFreak, **mediante los cuales se podía diferenciar a un macho de una hembra fácilmente**.

Estos cambios también responden a un concepto biológico llamado **dimorfismo.** Este «palabro» hace referencia a los cambios existentes entre los machos y las hembras de una misma especie. Entre los claros ejemplos de dimorfismo sexual podemos encontrar el caso del león: los machos tienen una melena muy reconocible que las hembras no poseen; el caso de la gallina y el gallo también es bastante clarificador.

En Pokémon se introdujeron cambios menos llamativos en las criaturas, salvo en algunos casos, mediante los cuales se pretendía dar cabida a una mayor **variedad natural:** manchas más grandes o más pequeñas (caso Vileplume), formas diferentes en la cola (Pikachu y Raichu) o colmillos largos o cortos (caso Zubat). Pero no es la única forma de dimorfismo que hemos visto, ya que desde la primera generación tenemos casos de diferenciación de sexo dentro de una misma especie: **Nidoran macho y Nidoran hembra.** En este punto tan primitivo de la saga no se contemplaba una división por sexos, pero posteriormente llegaron más especies en las que el total de la población son o machos o hembras que suelen posteriormente formar pareja, como es el caso de Volbeat e Illumise. Tenemos otros casos como los de Gardevoire o Gallade, especie que apareció posteriormente a la creación original de escala evolutiva de Raltz.



EL ENTORNO CONDICIONA LA EVOLUCIÓN

Si hay un claro ejemplo de lo que es la evolución por adaptación ese es el caso de **Eevee**. En la enciclopedia digital Pokémon podemos leer que el ADN de esta especie es muy inestable, haciendo que su aspecto pueda cambiar de muchas maneras. Esta es otra forma de decir que el animal **se adapta rápidamente a cualquier entorno en el que viva,** que es concretamente lo que ocurre con este pokémon. Aunque las tres primeras evoluciones de Eevee se lleven a cabo a través del contacto con un objeto, en las siguientes generaciones podemos explicar biológicamente los cambios experimentados por esta criatura.

En la segunda generación tenemos a **Umbreon** y **Espeon,** formas evolucionadas según el momento del día. Podríamos decir que el caso de Umbreon se debe a que Eevee se ha adaptado a vivir a zonas con poca luminosidad, **donde puede ser un depredador (o una presa)** y ha cambiado su forma física para ver mejor de noche y que no le vean a él. En la cuarta generación hablamos de **Glaceon y Leafeon**, casos bastante más sencillos de explicar. En cada uno de los ejemplos tenemos que irnos a zonas **donde el clima y el entorno son claves en la transformación del pokémon**: una zona nevada, de ventiscas y otra donde la frondosidad de los árboles tapa la luz del sol. Cada uno se ha adaptado para sobrevivir en ambas áreas.



LAS NUEVAS FORMAS DE ALOLA

Y aquí es donde ha explotado todo. Una de las novedades que traerán consigo ***Pokémon Sol*** y ***Pokémon Luna*** son las transformaciones sufridas en algunas especies de la primera generación de criaturas que llegaron allá por 1999 a nuestro país. Los primeros ejemplos los hemos visto en **Sandshrew, Vulpix** y **Exeguttor,** los cuales han cambiado drásticamente su forma llegando a tener hasta cambios en el tipo. Es como si dijésemos que un mamífero pasa a ser un pez, o algo parecido.

Esto ha levantado el interés de toda la comunidad, ya que no es una característica que hayan explotado, sabiendo que sí han habido casos de evolución de especies anteriormente. Vulpix pasa a ser de tipo fuego a hielo, con su consiguiente cambio de aspecto. **Todo parece indicar que el clima es bastante cambiante y extremo en las islas que conforman la región de Alola**. Las Galápagos, donde estuvo Darwin estudiando a los pinzones, también están conformadas por una agrupación de pequeños islotes con un volcán. Esto provocaba diferentes climas a lo largo del año, algunos bastante duros.

Esto explicaría que las especies que no fuesen autóctonas **se tuvieran que adaptar a un entorno hostil para ellas**. En el caso de Vulpix hablaríamos de zonas con temperaturas medias más bajas que las de su hábitat natural, por lo que se ha visto obligado a desarrollar un pelaje más fuerte para combatir el frío. Lo mismo puede ocurrir con Sandshrew, que ahora es tipo hielo acero y ha debido endurecerse para poder habitar los agrestes parajes de Alola.

El caso de Exeguttor lo podríamos explicar como un superdesarrollo. Al no haber palmeras en el resto de regiones, la especie se ha mimetizado con el entorno, no destacando sobre el resto de árboles (recordemos que este pokémon se asemeja a una especie de cocotero). En un entorno paradisíaco e isleño, la especie **no ha tenido miedo de desarrollar una forma más típica de una especie de planta cuya altura suele ser mucho mayor**.

El último caso que vamos a destacar es el de **Ratatta y Raticatte.** El cambio biológico de esta especie fue explicado por la propia Nintendo, la cual indicó que la especie se tuvo que desplazar a las ciudades debido a la territorialidad con los Yungoos, que entendemos deben ser más fuertes y combaten por el mismo alimento. Esto ha hecho que Raticatte, por ejemplo, se alimente más y haga menos ejercicio que la versión de campo, lo que se ha traducido en una modificación de su cuerpo, siendo este más rechoncho. La especie de rata que vive en las urbes es la **rata negra,** en la cual se podrían haber basado en Game Freak para crear la forma alternativa de esta criatura, que ahora es tipo siniestro y de color negro.

MÁS EVOLUCIÓN, MÁS AMBICIÓN

El aspecto biológico nunca ha sido uno de los más explotados en Pokémon, pero podrían haber dado con un filón importante ahora que el diseño de nuevas criaturas está decayendo. La ciencia ha demostrado que los animales cambian con cada generación. ¿Por qué no los pokémon?



REY

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

Hubo una época en la que *Street Fighter II* era el amo y señor de los salones recreativos, sobre todo en lo que a los videojuegos de lucha se refiere. Estaba cómodamente sentado en un trono del que nadie podía derrocarlo y vivía plácidamente a expensas de otros rivales que intentaron ocupar su lugar sin éxito. Pero entonces, llegó un caballero de brillante y rebelde armadura, dispuesto a acabar con tantos años de mandato y a convertirse en el nuevo rey. Su propio nombre lo decía: ***The King of Fighters.***

Nacía así una gloriosa rivalidad entre Capcom y SNK, rivalidad que se convirtió en leyenda dentro de la historia de los videojuegos. Igual que ocurría con Nintendo y SEGA en las casas de los chavales, estas dos compañías hacían honor a sus más preciadas franquicias y luchaban sin descanso para gobernar el territorio arcade. Y aunque se ha extendido hasta este mismo año, fue en los noventa cuando dio comienzo este combate entre dos insaciables y hábiles caballeros tan parecidos, pero a la vez tan diferentes.

EL NACIMIENTO DE UNA LEYENDA

Curiosamente, *Street Fighter y King of Fighters* son primos hermanos. El visionario Takashi Nishiyama fue el mesías al que se le ocurrió mezclar los conceptos de las artes marciales, la historia, los personajes y el entorno para crear el primer y primitivo título de *Street Fighter.* Nishiyama se mudó entonces a una emergente SNK para seguir puliendo su idea, y fue así como nació *Fatal Fury.* Pero la verdadera revolución vino de mano de Capcom, que continuó su saga con el histórico *Street Fighter II.* Y en ese momento, en SNK decidieron convertirse en los rivales oficiales de Capcom y destronar a su nuevo rey con títulos como *Fatal Fury 2* o *Art of Fighting.*

Depués de mucho ensayo y error, llegamos por fin al glorioso año 1994, momento en el que SNK encontraría el rumbo perfecto para enfrentarse a su competidora. Sale a la luz ***The King of Fighters '94*, la primera de una serie de entregas de carácter anual y en la cual se reunían las estrellas de SNK**, como los hermanos Bogard. Pero al igual que en *Street Fighter II* teníamos a un héroe patrio que representaba el país de origen de la compañía, en la saga *The King of Fighters* contarían con su protagonista particular: un carismático y poderoso Kyo Kusanagi.

Pero *The King of Fighters* no debía ser un juego de lucha; **debía de ser el juego de lucha**. Para ello, en SNK decidieron no sólo reunir a sus personajes más reconocidos en un mismo título, sino también crear a un total de once personajes inéditos. Se acabaría formando una plantilla de nada más y nada menos que veinticinco personajes, veinticuatro de ellos a elegir, en un único juego, algo que nunca antes se había hecho. Del mismo modo, incluyeron en *The King of Fighters '94* elementos de *Fatal Fury* y de *Art of Fighting* que los juegos de la competencia no incluían en sus mecánicas. Atrás quedaba el sencillo modo uno contra uno en el que nos damos de leches hasta que se agote la barra de energía; demos la bienvenida a la lucha por equipos, las barras de poder y los movimientos especiales.

***The King of Fighters '94* se convirtió así en un punto y aparte dentro de la industria en general, y de los videojuegos de lucha en particular.** Quizá no contase con gráficos tan buenos como los de sus competidores, pero lo compensaba con una jugabilidad impecable y una mecánica de combate por equipos que contrastaba con el clásico modo de uno contra uno. Además, el hecho de que otros juegos contasen con mayor potencia gráfica no quitaba que *The King of Fighters '94* nos sorprendiese con escenarios impresionantemente detallados que formaban parte de la esencia misma del juego.

Capcom se percató del peligro que corría su franquicia y empezó a tomar cartas en el asunto. La rivalidad se hizo oficial. Los jugadores debían decantarse por su serie favorita: un *Street Fighter II* que se actualizaba constantemente, pero no dejaba de ser lo mismo; o un *The King of Fighters* que mejoraba con cada entrega a lo largo de los años, como pudo verse en *The King of Fighters '96* cuando se introdujo el salto corto, además de contar con unos gráficos muchísimo más pulidos.

SNK había conseguido lo impensable: **crear un videojuego de lucha que servía como precedente en sí mismo**. Lejos de imitar a la franquicia de Capcom, con *The King of Fighters* había logrado una saga con carácter que le daba una intención histórica a cada uno de sus personajes dentro de un mismo universo y un motivo para la lucha por equipos. Mientras en Capcom intentaban resucitar su exitoso *Street Fighter II* una y otra vez, SNK demostró que se podía desenvolver perfectamente en los salones recreativos con títulos como *Samurai Shadown* o *Art of Fighting.*

Pero fue *The King of Fighters '98* quien destronaría oficialmente al rey. SNK alcanzó la cima con su edición anterior, pero en 1998 la mejorarían para ofrecer el producto definitivo, consolidándose así como la reina de los videojuegos de lucha en los salones recreativos. Y *The King of Fighters* se convertía así en todo un referente, en una leyenda en sí misma que hacía jadear de agotamiento al rey. **Una franquicia donde no se pueden ordenar su entregas de mejor a peor, si no de mejor a más mejor.**

PREPARE FOR BATTLE!

Capcom y SNK, ahora conocida como SNK Playmore, seguirían alimentando sus famosas sagas publicando una entrega tras otra. Y cuando todos nos empezábamos a aburrir de ver siempre lo mismo, **en 2008 tiene lugar el llamado *Fighting Reinassance* cuando ve la luz Street Fighter IV,** un verdadero cambio dentro de la aclamada franquicia. No es un *Street Fighter II* reciclado, pues Capcom ha dejado de ir a lo seguro y ha decidido coger el toro por los cuernos para adentrarse de lleno en las consolas de séptima generación. SNK decide no quedarse atrás y contratacar con un decepcionante *The King of Fighters XII*, en el cual se evidenciaban las dificultades económicas que atravesaba la compañía y la ambición por querer mantener su estatus a pesar de no tener los recursos para hacerlo. Pero lo compensaría un par de años más tarde con el que sería el verdadero rival digno: *The King of Fighters XIII* que, si bien no fue capaz de equipararse al éxito de *Street Fighter IV*, sí pudo cerrar con broche de oro la saga. Por el momento.

La rivalidad ha vuelto a estar presente con los lanzamientos simultáneos de *Street Fighter V* y *The King of Fighters XIV.* Ambos reclaman, nuevamente, el título de campeón y les toca enfrentarse una vez más para ver quién se lleva el gato al agua. El título de SNK Playmore es exigente y se convierte en el claro legado de la joya de la corona que fue una vez cuando las arcades estaban presentes en todos los rincones del pueblo. *Street Figher V* es un juego en el que Capcom apuesta por competir y obvia todo lo demás, dejando atrás los errores del pasado y negándose a repetir, una vez más, la fórmula del éxito que supuso *Street Fighter II.*

Pasarán los años y la historia se repetirá una y otra vez. En ocasiones ganará uno, en ocasiones ganará otro. Pero lo que importa realmente es enriquecernos con todo lo vivido y disfrutar de la inigualable experiencia que nos ofrece cada saga, tan parecidas pero tan diferentes.

Así que larga vida al rey, sea cual sea.



Corvo Attano y el sigilo más tétrico en primera persona

TÚ ELIGES CÓMO AFRONTAR LA DESHONRA

POR
MANUEL GUZMÁN



Tenemos ante nosotros uno de los estrenos más esperados del año, y es que **el 11 de este mes sale a la venta la segunda parte de *Dishonored***, una aventura particular que dejó sensaciones dispares y un legado de oscuridad, galardonado como **Mejor Juego del Año 2012.** Una propuesta muy valiente por parte de Arkane Studios, una apuesta fuerte y arriesgada de Bethesda para distribuir bajo su particular marca un juego que cumplía con una de sus principales señas de identidad: la inmersión del jugador y el alto contenido de rol. A pesar de que muchos jugadores aún no han disfrutado de *Dishonored* por su escasa publicidad, una de las ideas generales que están instauradas entre el público es que es un juego que termina por aburrir, una **premisa bastante vacía** y nada distinta de lo que se ha podido decir de cualquier otro juego de estas características.

Nada más lejos. Lo que ocurre en realidad es que la aventura de Corvo Attano se desarrolló a partir de **un trabajo literario realmente ambicioso por parte de los guionistas.** Austin Grossman, el principal responsable de este apartado, y sus compañeros, se encargaron de diseñar una historia muy rica en detalles y perspectivas, en la que quisieron representar cuestiones como el amor, la lealtad, el desengaño o **la traición a nivel emocional;** la posibilidad de los ciudadanos burgueses libres para dedicarse a la investigación científica, el gran comercio, la regencia o el arte en contraste con las clases más pobres, relegados a la pesca de ballenas, la elaboración de aceites o alcoholes, el pequeño comercio, la servidumbre, la delincuencia o la prostitución en un plano más social. Los ciudadanos de Dunwall **viven en tiempos oscuros**, asolados por una peste devastadora que destruye familias enteras, cuyos cadáveres se apilan dentro y fuera de las casas atrayendo a las moscas, lo que ha suscitado el aumento de la religiosidad. El elemento religioso **es fundamental a lo largo de la historia**. El ocultismo y la alquimia acechan en los lugares más recónditos, donde se venera a escondidas a la enigmática figura de *El Forastero*, de quien se dice que **puede otorgar capacidades sobrenaturales** a quienes encuentren su camino. Como en tiempos de la Inquisición, estas prácticas, consideradas infieles, son duramente perseguidas por la Abadía, la legítima institución religiosa de las Islas que cuenta con el beneplácito del Parlamento. A ello se añade **un trasfondo político** muy interesante: nos vemos envueltos en un proceso de pugna por el poder de un reino con estructura de Monarquía Parlamentaria —la ambientación de *Dishonored* está basada en la Gran Bretaña de la Revolución Industrial—. La riqueza en detalles es tan amplia que harían falta varias páginas para abarcarlos todos, y Arkane Studios demuestra su buen hacer dejando al jugador descubrirlos por sí mismo a través de las mecánicas de juego y un estilo artístico único que hace a *Dishonored* una experiencia muy completa.

Corvo, el protagonista, regresa de un largo viaje en busca de una cura para la peste y **se encuentra con el asesinato de la Reina**, su principal protegida, a manos de entes extraños que secuestran a Emily Kaldwin, legítima heredera al trono. Estos malhechores desaparecen ante sus propios ojos **dejándole como el principal culpable del crimen.** La historia de Corvo comienza tras esta tétrica introducción, cautivo en prisión y esperando la fecha de su ejecución. Desde el primer minuto podremos elegir **cómo afrontar** nuestra situación, con las dos grandes posibilidades de **acción sanguinaria** o **sigilo** entre las sombras que —si bien resumen perfectamente las opciones— engloban más decisiones importantes que se pueden tomar a lo largo de todas las misiones. Estas añaden, como se comentaba anteriormente, profundidad inmersiva en diferentes formatos. Desde elegir entre **torturar**, **asesinar** o dejar marchar a algunos enemigos, pasando por **aceptar encargos** de personajes secundarios, escuchar conversaciones ajenas de las que sacar información importante —combinaciones para cajas fuertes, localización de algunos botines o documentos, mejoras para el equipo, etc.— hasta participar en un duelo clásico o dejar una simple firma en el libro de visitas de una fiesta aristócrata serán decisiones que afectarán al nivel de Caos general del juego y tendrán un peso fundamental en el desenlace narrativo de la historia.

Y es que **a través del concepto de Caos**, junto con el sistema de recompensas, logros y puntuaciones especiales, *Dishonored* pone a examen al jugador en todo momento, dejando claro cuáles son las consecuencias de tomar una u otra decisión. Podemos conseguir un nivel de Caos elevado escogiendo la vía de la acción: si elegimos asesinar a nuestros contrarios

encontraremos una mayor cantidad de ratas —peligrosas porque, en manada, devoran cadáveres y transeúntes por partes iguales—, mayor cantidad de Afligidos —víctimas de la peste que deambulan por los rincones y atacan sin criterio a toda persona sana—, y en general **resultados en la historia mucho más oscuros**. Por el contrario, un nivel de Caos reducido asegura todo lo contrario: la aparición de pocas ratas, algunas blancas —raras, cuya Posesión es más duradera—, prácticamente no tener que enfrentarse a los Afligidos, mejor capacidad de espionaje y sigilo, eventos y líneas de diálogo menos trágicos. Por supuesto, **el nivel de Caos es un indicador de aproximación,** ya que no existe un baremo exacto para ello. A través de las opciones de equipamiento, tanto en las armas como en los poderes, las opciones de Talismán y la mejora de habilidades que iremos construyendo nuestro nivel de Caos.

No se guarda ningún secreto en cuanto a los poderes y las habilidades, desde el principio podemos acceder a las descripciones de cada uno de ellos en sus dos niveles, y será nuestra tarea recolectar las runas necesarias para «comprar» estos poderes según nuestros intereses: la *Posesión* nos permite entrar en el cuerpo de animales o personas para acceder a caminos alternativos o pasar desapercibidos entre varios enemigos, **la *Ráfaga* nos permite combatir cuerpo a cuerpo**, destruir puertas, muros endebles e incluso devolver los proyectiles que nos disparen los enemigos. Hay **hasta cinco poderes** que nos serán de utilidad para avanzar en nuestro camino, aunque el *Guiño* —permite desplazamientos inmediatos en cortas y medias distancias— y la *Visión Tenebrosa* —permite ver a través de las paredes a otros personajes, objetos, mecanismos e incluso nuestro propio ruido— se dan por sentados desde el principio del juego. Con las habilidades mejoraremos agilidad, salud, adrenalina para encadenar bajas en combates directos y cuestiones de este estilo. También se obtienen através de Runas, por lo que no se puede tomar una decisión a la ligera con ellas. Por último, los complementos de Talismán de Hueso de Ballena funcionarían como mejoras, y su uso depende de los *slots* o espacios disponibles para su activación. Es un sistema clásico que nos hace elegir de tres a cinco opciones entre una amplia variedad de habilidades, ya que cada Talismán otorga una mejora especifica. La conjunción de estos elementos será nuestra forma de interactuar con el entorno y enfrentar las diferentes situaciones que se nos proponen a lo largo del juego.

Todo lo que se ha contado **incluye un gran protagonismo de los diálogos entre personajes:** muchos de los NPC hablan entre sí revelando información importante o simplemente comentado banalidades variadas. A veces podemos verles alejarse un poco de los demás y mear en la calle —momento que podemos aprovechar para ejecutarlos—, silbar o quejarse a sí mismos del servicio que les han encomendado. Son detalles muy pequeños pero que añaden tridimensionalidad a estos personajes, tradicionalmente usados en el mundo de los videojuegos como obstáculos sencillos, desprovistos de personalidad. Del mismo modo, tanto los interiores como los exteriores de Dunwall muestran basura amontonada, pintadas con mensajes como *«Send us food not bullets»* o *«The Outsider is watching us»* que **suman profundidad** al contexto de la historia, manifestaciones artísticas en forma de cuadros o esculturas que en algunas ocasiones se pueden robar para ganar monedas y en otras simplemente complementan el escenario. Detalles que simplemente podrían no estar, pero que demuestran la intención de un equipo que quiso sorprender, más allá de conseguir un hueco en el mercado. Hablamos de un producto realmente trabajado, algo que también puede verse en la ingente cantidad de textos en forma de diarios, fragmentos de obras de ficción, de teatro, periódicos, cartas y otros formatos de escritura que podemos encontrar desperdigados por todo el territorio de Dunwall. Muchos de ellos contienen información muy secundaria o incluso inútil, pero **su calidad literaria merece cada segundo que invertimos en su lectura**. Quizá por ello y por la cuestión del espionaje *Dishonored* puede pecar de lentitud, algo que, como se ha dicho al principio, puede llegar a aburrir a algunos jugadores.

En un mercado donde el público está acostumbrado a títulos que ofrecen acción desenfrenada, juegos centrados en la espectacularidad de las explosiones, la variedad del armamento, cinemáticas espectaculares y demás contenidos impresionantes, cuando nos ponemos en la piel de Corvo se nos abre una puerta a otra manera de enfrentarnos a los clásicos entornos de pasillo, una arquitectura clásica de las aventuras de acción lineales, pero que **otorga profundidad** a nivel de inmersión tanto por la buena ejecución de la primera persona como por la libertad que ofrecen los pocos caminos alternativos que se plantean. En ello reside la virtud de Arkane Studios: **con pocos elementos bien engranados tuvieron un resultado muy bueno.** Se emplearon a fondo en aprovechar todo su potencial, tanto a nivel de recursos humanos —por ejemplo, es Susan Sarandon quien interpreta a Doña Andrajos en la versión original— como en sus apartados gráfico y artístico, un apartado sonoro austero pero eficaz al 100%, con **un diseño de niveles sublime** que complementa perfectamente la amplitud del universo ficticio que construyeron Grossman y los suyos.

Tras la disección de *Dishonored* nos queda la sensación de que el estudio realmente puso toda la carne en el asador, y precisamente eso es lo que esperamos de esta segunda parte de la aventura. En ***Dishonored 2*** por fin veremos **la cara del anterior protagonista,** antes permanentemente escondido tras su máscara de asesino, y podremos encarnar a una Emily Kaldwin en edad adulta y tocada también por *El Forastero*. Se ha mostrado la posibilidad de combinar los distintos poderes y armas, se sabe que en esta entrega habrá influencia climática, un plus de verticalidad en los niveles e incluso se podrá viajar en el tiempo. A nivel narrativo, en la primera entrega vimos en los textos alguna alusión a la homosexualidad, y ya sabemos que algunos personajes se desarrollarán más ampliamente en este sentido. Se ha escuchado mucho sobre esta secuela, también se ha mostrado bastante y ahora solo queda el *hype* puro y duro, la expectativa de volver a entrar en la piel del asesino.


BRIMLY AND FINCH
KIEYNE
ROSEWINE INDUS
WINSLO
WINSLOW



POKÉMON

¿PUEDE SER UN *E-SPORT*?

POR ISRAEL MALLÉN

Pokémon está de aniversario. El pasado 27 de febrero **se cumplieron 20 años del lanzamiento de *Rojo* y *Verde* en Japón**. Una fecha, cercana a la primavera, grabada con Lanzallamas en la historia de los videojuegos. Pasó de ser un fenómeno aislado y marcadamente nipón a un hito en forma de cartucho colorido gracias a la mitología que se creó en torno a Mew. Del archipiélago al mundo y de ahí a nuestros corazones. O Game Boy, que en aquella época no era muy distinto.

«20 años no es nada», cantaba Carlos Gardel. Sí para *Pokémon,* que ha evolucionado, como sus criaturas, con el paso del tiempo y el cariño recibido. De ser un JRPG sencillo, con algún que otro *sprite* inquietante, **ha pasado a tener un competitivo al alza, firme candidato a ser un *eSport*.** La cuestión es si realmente puede consolidarse como deporte electrónico.

Primero hay que acercarse al concepto de *eSport* entendiendo sus características para determinar si es viable el *PokéSport*. El videojuego como deporte se asienta sobre tres bases: **tener una vertiente competitiva, un público masivo y jugadores profesionales**.

Hay títulos recientes concebidos para ser un deporte electrónico, como ***Overwatch***. *Pokémon* no lo fue, básicamente porque ni siquiera el más acérrimo defensor del medio imaginaba que algún día se entendiera el videojuego como un deporte, menos si cabe *Pokémon*. Nació como un JRPG coqueto y juguetón, inspirado en la aventura que, para Satoshi Tajiri, creador de la franquicia, suponía **recorrer los bosques cazando bichos**. Recolección, evolución, combate e intercambio. Esos son los orígenes de la franquicia, sin mayor ánimo de competir que la rivalidad con nuestros amigos para ver quién tenía el mejor equipo. Elegí a Bulbasaur, así que me quedé en lo de evolucionar.

Cada criatura tenía su genética, compuesta por sus valores individuales (IVs), y sus puntos de esfuerzo (EVs), estadísticas que nadie miraba, bien porque no se podía o porque **el verdadero deporte era presionar el botón A para omitir esos datos y seguir combatiendo.** Dichos puntos nacieron para diferenciar a cada Pokémon, de forma que todas las criaturas fueran únicas y que su fuerza evolucionara en base a los combates que disputaba. Entrenadores y Pokémon eran distintos, pero mejoraban juntos.

Sin embargo, el paso del tiempo derivó en la necesidad de que la saga de Game Freak ofreciera algo más. Del uso indiscriminado de Terremoto se pasó a permitir objetos, criar para mejorar a los monstruos de bolsillo, crear habilidades e incluir combates dobles. Más de una década después, **todo ello derivó en VGC 2009,** el primer campeonato mundial de los juegos de Pokémon. La conexión WiFi, que debutó en *Diamante* y *Perla*, favoreció a la escena competitiva. Durante los años posteriores se introdujeron cambios, pero el verdadero salto del *metagame* hacia los *eSports* se dio en la sexta generación.

Pokémon X e *Y* permitieron combatir contra cualquiera donde fuera, estuviera registrado como amigo o no, además de facilitar la crianza con las hordas y el **Superentrenamiento**, sin olvidar al juez de IVs. Además, la influencia de Internet cobró más peso que en juegos anteriores y las guías competitivas estaban al alcance de todos vía móviles, tabletas u ordenadores. El competitivo de ***Pokémon* era más accesible que nunca.** También profundo, con el uso de objetos centrados en el juego en línea, la crianza para obtener movimientos específicos y mejorar la genética de las criaturas o las estrategias en base a climas, tipos y sinergias varias. Incluso **se crearon las megaevoluciones** para renovarlo y el tipo Hada para equilibrar el poder del tipo Dragón en el *metagame*. *Sol* y *Luna* incluirán los Movimientos Z, el Hiperentrenamiento para los IVs y la opción de crear torneos con amigos, tres pasos más en pro de convertir a la saga en un deporte electrónico.

Por todo esto, Pokémon ha progresado y pulido sus mecánicas **hasta contar con una vertiente competitiva preparada para ser un *eSport.*** Es cierto que los equipos se repiten, pero eso pasa en otros juegos y *Pokémon* ya cuenta con una opción extraoficial para subsanar el problema: **las *tiers***. El competitivo de Smogon tiene sus fallos, pero fomenta la variedad y el papel de la inmensa mayoría de criaturas, divididas en distintas categorías. Aplicar normas similares aumentaría el número de jugadores que, si no dominan una de ellas, probarían con otra. *Pokémon* ganaría riqueza como *eSport*, un factor diferencial para con otros ejemplos.

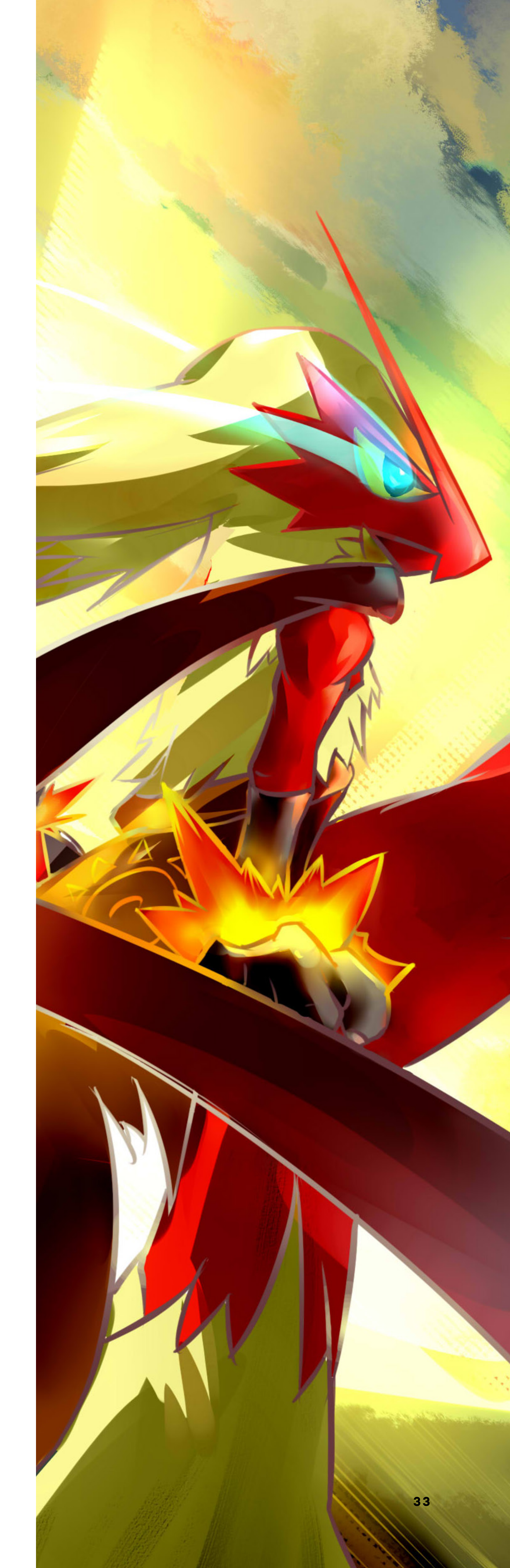
Pero, aunque posee una comunidad competitiva nutrida y un *metagame* lo suficientemente profundo, **la audiencia y la profesionalización son elementos clave**. *Pokémon* supera los 200 millones de copias vendidas a lo largo de su historia, por lo que cuenta con un público potencial enorme para batir récords cada verano, cuando se celebra el campeonato mundial.

A pesar de esto, no cuenta con las audiencias millonarias en Twitch de las que sí gozan otros *eSports* afianzados como *Dota 2.* 3.000 personas llenaron el Walter E. Washington Convention Center durante el campeonato mundial de Pokémon en 2014, algo de lo que incluso la revista Time se hizo eco. El Pachirisu de Se Jun Park, ganador de aquel torneo, es una leyenda. Pero no es comparable a las de *League of Legends,* con 334 millones de visitas en Twitch y 36 millones de asistentes presenciales durante la competición mundial de 2015. La saga de Game Freak **requiere de un impulso de popularidad que quizá le dé *Pokémon GO***, con 500 millones de instalaciones.

El siguiente requisito, la **profesionalización del juego**, conlleva preguntarse qué hay que hacer para llegar a ser el mejor, el mejor que habrá jamás. Nintendo ha dado el primer paso y en los torneos continentales se repartirán 250.000 dólares, así como otros 50.000 en los regionales. Aumentar los premios en metálico incentiva a los jugadores, tanto a los experimentados como a los novatos. Eso sí, todavía está lejos del Internacional de *Dota 2*, en el que Valve reparte 20 millones de dólares. Es inviable que las victorias en campeonatos de *Pokémon* se recompensen con esas cantidades, al menos a corto plazo. Sin embargo, aumentar los premios anima a los aspirantes a dedicar las horas necesarias para definir una estrategia adecuada.

Wolfey Glick, el actual campeón del mundo de la categoría master en VGC 16, confesó al diario Washington Post que llegaba a pasar **hasta siete horas diarias pegado a su Nintendo DS** durante los días de verano. Aquello fue con 16 años, antes de consagrarse como el mejor del planeta. Como él, otros jugadores pasan mucho tiempo probando sinergias efectivas y, cuando las obligaciones llegan, tienen que tener una motivación para seguir haciéndolo. Wolfey asegura que no lo hace por dinero, pero por mucho que ame a *Pokémon*, no se vive de los Caramelos raros. Pikachu y compañía necesitan jugadores centrados e incentivados para que su juego se consolide como un *eSport.*

En resumen, *Pokémon* **tiene un competitivo profundo que mejora edición tras edición**, además del apoyo masivo de su comunidad, que se mantiene fiel tras 20 años. Los premios en metálico serán más sustanciosos a partir de VGC 17 y según el nivel de los jugadores aumente, por lo que el metagame es más exigente año a año. Este escrito, al más puro estilo de Gabriel García Márquez, es la crónica de un *eSport* anunciado, pues *Pokémon* lo tiene todo para serlo. Eso sí, todavía tiene que evolucionar para sobrepasar al Alto Mando del deporte electrónico.



«Ash Nazg durbatulûk».
(Un Anillo para gobernarlos a todos)— *El Señor de los Anillos*, J.R.R. Tolkien—.

TOLKIEN A TRAVÉS DE LOS PÍXELES

POR BORJA RUETE

La influencia de la obra de J.R.R. Tolkien ha trascendido todos los campos artísticos y se ha instalado en el imaginario colectivo. El lingüista y profesor de la Universidad de Oxford concibió sus historias y personajes, así como la Tierra Media, con el objetivo de rellenar un hueco: la falta de una verdadera mitología británica. El filólogo Pablo Capanno señaló con acierto **los paralelismos entre la mitología nórdica y la ficción ideada por Tolkien**. Coincide con ese planteamiento David Day, autor del libro *El Anillo de Tolkien*. Sus apreciaciones se recogen en un artículo publicado por *Elfenomeno.com (Influencias de la mitología nórdica en El Señor de los Anillos)*, donde se repasan someramente algunos de estos puntos en común. Por ejemplo, en Midgar (la Tierra Media en la obra tolkiana), el anillo era un símbolo de fama y riquezas, y los guerreros más bravos los recibían al ganar batallas cruentas. El origen del propio Gandalf hunde sus raíces en la figura del dios Odín, que viajaba por el mundo luciendo luenga barba, sombrero ancho y capa gris o azul. Los nombres de los enanos están sacados directamente del *Edda* de Snorri Sturluson, una colección de historias medievales relacionadas con la mitología vikinga.

Los relatos del profesor, que se desarrollan a lo largo de los numerosos tomos dedicados a la Tierra Media, **poseen reminiscencias profundamente cristianas.** Daniel Grotta, en *El Arquitecto de la Tierra Media*, arroja algo de luz sobre este punto particular: «El tratamiento e incorporación de temas religiosos que hace Tolkien en *El Señor de los Anillos es*, sin embargo, nada ordinario. La Tierra Media es un mundo precristiano, sin pecado ori-



ginal y, por tanto, sin necesidad de un Cristo. Y sin embargo las razas «benevolentes» (*hobbits*, humanos, magos, entes, hadas, enanos e incluso Tom Bombadil) están motivados y guiados por un sistema de ética que es cristiano en todo menos en el nombre». Se han escrito ríos de tinta sobre las influencias cristianas en los libros del afamado autor inglés y sobre su capacidad de moldear toda una mitología tomando prestados elementos de aquí y allá, dándoles forma y encajándolos en un universo ficticio pero detallado hasta las últimas consecuencias.

LOS PRIMEROS VIDEOJUEGOS

El Señor de los Anillos es una epopeya inmortal que ha sobrevivido los avatares del tiempo y se ha convertido en un clásico por méritos propios. *El Silmarillion*, por su parte, es el molde que sirve para cimentar, a modo de Biblia, si se me permite el atrevimiento, los pilares de esa mitología. Así las cosas, como ya he mencionado previamente, **la Tierra Media se ha desbordado de la literatura y ha acariciado la pintura, el cine, la música y los videojuegos**. Es en este último campo, dada la naturaleza de GTM, donde voy a enfocar la vista. El primer rastro lo encontramos a principios de la década de los ochenta, concretamente en 1982. Eran los tiempos de plataformas como Armstrad CPC, MSX, ZX Spectrum o Commodore 64 entre otras. Para ellas y alguna más salió *The Hobbit*, una de esas aventuras ilustradas basadas en texto que tanto imperaron en la época más clásica del videojuego. Todas las localizaciones ilustradas estaban diseñadas sobre unos originales dibujados por Kent Rees. Por otra parte, esta visión de la precuela de *El Señor de los Anillos* puso en marcha una serie de juegos publicados por Melbourne House y desarrollados por Beam Software. Tanto la compañía como el estudio, este último filial de la primera, murieron en 2007, tras publicar *Test Drive: Unlimited*.

La primera adaptación de *El Hobbit* destaca por la inteligencia artificial y la más que notable libertad de acción que ofrece. En un artículo publicado en *El Mundo del Spectrum (The Hobbit (1982) Melbourne House)* se resalta especialmente el analizador sintáctico o *parser*, «que interpreta incluso adverbios, y conviene recordar que el juego pertenece a la primerísima hornada de programas Spectrum». Por citar un ejemplo, «puedes solicitar acciones tan complejas como que un personaje ate su cuerda a un objetivo o a una persona». También puedes solicitar a otros personajes que luchen por ti o incluso que te lleven a hombros. Sin embargo, hay que tener en cuenta que cada uno de los héroes tiene una personalidad diferente y definida: convencer a Elrond para que abandone Rivendell será tarea prácticamente imposible. Por el contrario, Bard tendrá una personalidad mucho más servil, a veces rozando lo ridículo.

El éxito de *The Hobbit* dio lugar a varias secuelas, todas ellas firmadas por Melbourne House, aunque ninguna consiguió alcanzar el gran nivel del primero. La lista es la que sigue: *The Lord of the Rings: Game One* y *The Shadows of Mordor: Game Two of The Lord of the Rings*. *War in the Middle Earth*, el cuarto y último título, cambió de registro y se pasó a la estrategia en tiempo real.

Los noventa trajeron a un nuevo actor a la función. **Interplay desarrolló *The Lord of the Rings: Vol 1* para Amiga y MS-Dos** —más tarde salió en Super Nintendo—. La historia del juego arranca en la fiesta de cumpleaños de Bilbo, y se mantiene bastante fiel al espíritu de *La Comunidad del Anillo*. Tiene muchos elementos roleros, misiones principales y secundarias e incluso un grado de personalización de personajes bastante interesante. Las ventas del segundo volumen no fueron demasiado buenas, por lo que el tercer juego fue cancelado definitivamente.

LAS PELÍCULAS, PUNTO DE INFLEXIÓN

Peter Jackson no fue el primero en hacer una película basada en *El Señor de los Anillos* (existe una cinta de animación previa), pero sí fue el pionero en grabar varios filmes seguidos con actores de carne y hueso. El resultado no pudo ser mejor. **Las películas fueron aclamadas por crítica y público, y el fervor por la obra de Tolkien volvió a estar en el punto más álgido**. Bien es cierto que a Christopher Tolkien, hijo del profesor, nunca le gustaron un pelo: «Ellos han eviscerado el libro convirtiéndolo en una película de acción para gente joven de entre quince y veinticinco años. Y parece que *El Hobbit* va a ser el mismo tipo de película», llegó a declarar en una entrevista a *Le Monde*. En cualquier caso, el éxito comercial fue incuestionable.

Mientras tanto, en el terreno del videojuego, **Electronic Arts adquirió los derechos de las adaptaciones cinematográficas**. Para el estreno de *La Comunidad del Anillo* no llegaron a tiempo, de manera que debutaron con *El Señor de los Anillos: Las dos Torres*. El título, de mismo nombre, engloba narrativamente las dos primeras películas. Se trata de un juego de acción en tercera persona que salió originalmente en PlayStation 2, y que dispuso de versión para GameCube y Xbox unos meses después. En *Las dos Torres*, el jugador encarna a Aragorn, Légolas y Gimli en un periplo que va desde el legendario paso nevado de Caradhras, pasando por las Minas de Moria, el Bosque Viejo, Amon Hen, las llanuras de Rohan y la defensa del Abismo de Helm. La licencia de las películas abrió la puerta a usar no solo los rostros y voces de los actores, sino también el mismo diseño de escenarios y la espectacular banda sonora compuesta por Howard Shore. Ciertamente, como primera aproximación a la franquicia no

está nada mal, aunque presenta incoherencias argumentales debido a los saltos en el guión. Paralelamente, Vivendi Universal contraatacó con su versión de *La Comunidad del Anillo,* mucho más fiel al material original ya que la empresa contaba con la licencia de los libros. No obstante, su segunda parte —*La Traición de Isengard*— fue cancelada. Su visión de *El Hobbit,* diseñado en 2003, tenía toques simpáticos, pero no dejaba de ser una producción muy menor y con un diseño de personajes un tanto pobre.

Electronic Arts utilizó la misma fórmula de *Las dos Torres* en *El Retorno del Rey.* Ofrece lo mismo, pero más y mejor. Los distintos personajes siguen caminos muy dispares: Gandalf se pasea por Isengard y lucha contra los orcos en Minas Tirith; Frodo, Sam y el taimado Gollum viajan directos hacia el corazón de Mordor y, al mismo tiempo, un grupo formado por Aragorn, Légolas y Gimli siguen un sendero peligroso a través del Camino de los Muertos, pelean en la Batalla de los Campos de Pelennor y culminan su cruzada frente a la Puerta Negra de Mordor. Allí intentan dar tiempo a los hobbits para que destruyan el Anillo de Poder en las fauces volcánicas del Monte del Destino.

En 2003 se estrenó la última película y un año más tarde se comercializó la versión extendida. Electronic Arts continuó explotando la gallina de los huevos de oro con dos propuestas muy curiosas: ***El Señor de los Anillos: La Tercera Edad,* en consolas; *La Batalla por la Tierra Media*, en PC**. El primero de ellos es un RPG por turnos de corte japonés. De hecho, el sistema de batalla es un calco exacto del de *Final Fantasy X*. La recepción fue mediocre. En *La Tercera Edad*, el jugador se pone en la piel de Berethor, un gondoriano que sigue los pasos de los miembros de la Comunidad. Esta historia paralela, poco creíble en líneas generales, cae a menudo en incoherencias de guión. Ver al soldado de Gondor luchar codo con codo junto a Gandalf para eliminar al Balrog de Morgoth estropea la experiencia de juego, máxime cuando podrían haber creado un gran RPG que aunara las tres películas con todos los personajes originales. Por otra parte, las luchas continuas, a veces áridas, rompen completamente con el ritmo de la aventura. Mejor suerte corrió *La Batalla por la Tierra Media*, un título de estrategia de bastante nivel cuya jugabilidad se refinó aún más en su secuela, también lanzada en Xbox 360.

Lamentablemente, de alguna manera, el hecho de poseer tan solo la licencia de las películas constituía una barrera que constreñía la libertad a la hora de manejar la narrativa. Probablemente, los errores atribuidos a La Tercera Edad tienen su fuente en las mencionadas limitaciones. Por ello, Electronic Arts decidió renovar los derechos y, además, adquirir la licencia de la obra de Tolkien. El gran proyecto iba a ser *El Señor de los Anillos: El Concilio Blanco*, una producción de mundo abierto que por desgracia nunca llegó a ver la luz. Al final, se despidieron con *El Señor de los Anillos: Conquista*. Desarrollado por la ya difunta Pandemic Studios, el equipo copió su propia fórmula y trasladó la jugabilidad de *Star Wars: Battlefront* al universo tolkiano. Este trabajo estuvo seguramente acuciado por las prisas, ya que Electronic Arts perdió los derechos de la saga justo después de publicar el juego.

ACTUALIDAD Y FUTURO

Después de esta última intentona, la licencia regresó a Warner Bros Interactive. No me detendré en *The Lord of the Rings: Online, Aragorn's Quest* ni en *El Señor de los Anillos: La Guerra del Norte*, todas ellas propuestas dignas cuanto menos. La gran sorpresa fue ***Sombras de Mordor*** (en su versión de PlayStation 4, Xbox One y PC). Algunos lo han comparado con *Assassin's Creed*, pero sus creadores —**Monolith Productions**— siempre han defendido que su mayor inspiración ha sido Rocksteady y su saga *Batman: Arkham*. La historia del juego tiene lugar cronológicamente entre *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*. Talion, un explorador de Gondor asesinado junto a su familia, es resucitado por el espectro de un elfo. Ahora, valiéndose de sus nuevos poderes, luchará para vengar la muerte de los suyos. Lo que más llamó la atención no fueron los entresijos de guión, sino su innovador sistema Némesis. Es un sistema clasificatorio donde el jugador puede visualizar la jerarquía dentro del ejército de Sauron. Cada uno de esos guerreros tiene su propia personalidad, y lo mejor de todo es que las acciones de Talion repercuten en la jerarquía de poder.

¿El futuro? **No hay nada confirmado, pero la mayoría de indicios apuntan a una secuela de *Sombras de Mordor.*** Yo personalmente espero que próximamente se rescate la historia original de *El Señor de los Anillos* y se cree una aventura que argumentalmente sea coherente, que mantenga las bases de las películas, sí, pero que se rellenen los espacios con elementos de los libros y, en definitiva, que se construya una adaptación pensada exclusivamente para los videojuegos. Me queda la curiosidad de ver a Rocksteady detrás de una licencia tan jugosa como la de *El Señor de los Anillos*. Mientras espero, quizá eternamente, siempre quedarán los libros. *Namárië.*

AMORES
PERROS

POR JON ANDONI

El mejor amigo del hombre. Ese es el apelativo que le asignamos a los perros, y día a día nos demuestran que es totalmente cierto; son los animales más fieles, cariñosos y amables. Por eso choca un poco que el primer perro famoso en los videojuegos fuera y siga siendo uno de los más odiados. **El can de *Duck Hunt* se reía del jugador** de una forma muy explícita y precisa, a pesar de la baja cantidad de pixeles que poseía. Que no se le pudiera disparar —excepto en la versión *arcade*— es el mayor de los motivos de ese acérrimo odio. No pocos *Zappers* volaron hacia indefensas televisiones. Afortunadamente, ese odio pronto quedó atrás **y a día de hoy hay cuantiosas representaciones de tan afable animal,** pero son tan variadas que merece la pena detenerse a observarlas con calma y detalle.

El trabajo usual de nuestro amigo perruno ha sido **acompañarnos y defender nuestra vida**. En lo que respecta a esta tarea tenemos un claro ganador, **Albóndiga**; es prácticamente inmortal, nos trae objetos de todo tipo y no se queja cuando recibe fuego amigo. **Es el compañero perfecto, el ángel de la guarda de la saga *Fallout***, apareciendo en la mayoría de sus títulos. Similar es el caso de ***Dragon Age: Origins***, con la diferencia de que aquí todos nuestros acompañantes interactúan con el **sabueso mabari**— la raza ficticia del mundo de Thedas—.

A pesar de su menor relevancia, podemos modificar ligeramente el aspecto del perro, potenciando algunas de sus características, cosa imposible en los juegos de Bethesda. Pero hay canes mucho más peligrosos, como **Dante, *de Shadowrun: Dragonfall.*** Habiendo estado muy calmado durante toda la aventura, sorprende que casi al final de la misma nos demuestre su ascendencia demoniaca, **lanzando hechizos y apoyándonos en un momento de necesidad**; aunque dado su nombre algo se podía entrever. Lo que sí está claro es que nuestros amigos peludos lo arriesgan todo por nosotros, y nos piden muy poco a cambio.

Pero alejándonos del rol, hay otros géneros donde el perro también ha funcionado como recurso jugable. **En el de terror funciona de forma muy acertada**, y da la casualidad de que la saga ***Resident Evil*** tiene un variado surtido de enemigos con cuatro patas, que **van desde zombies normales hasta mutantes con látigos que les salen del lomo**. Peligroso, pero sobre todo terrorífico. En este género no sólo se usan como enemigos, hay ciertos títulos que delegan parte de su jugabilidad en estos animales. ***Haunting Ground*** es un ejemplo claro, donde la protagonista confía su seguridad a su amigo **Hewie,** al cual rescata de una muerte segura. **El vínculo que se crea con este rescate es importante** y su cooperación es vital para el desarrollo del juego. ***Rule of Rose*** funciona de una forma muy parecida con el labrador **Brown**, a quien también salvamos. Resulta curioso cómo se combina la idea de una mujer parcialmente indefensa con la de un perro heroico para fomentar la relación entre protagonistas. **Alejado de esta realidad** —de la mayoría de realidades, siendo sinceros— **nos encontramos a Mira, la shiba-inu de *Silent Hill 2***, pero quizás es mejor si no la mencionamos.

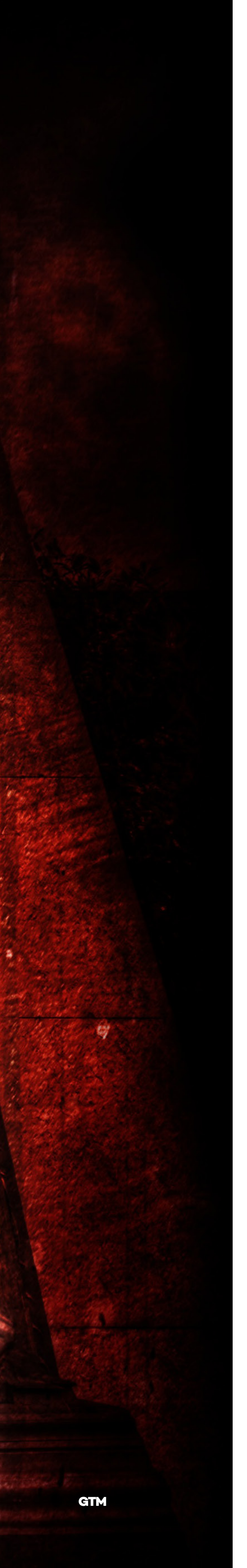
Dejando atrás los juegos donde los canes son solamente personajes secundarios, entramos en un terreno mucho más trascendental. **¿Qué se siente al manejar a uno de estos seres?** *Dead to Rights: Retribution* nos pone en la piel de **Shadow**, un inmenso alaskan malamute con malas pulgas decidido a llevarse por delante a cualquiera que ose a dañar a su compañero policía Jack Slate. Tiene sus propias fases, centradas en el sigilo, donde podemos acabar con enemigos de forma silenciosa o desatar nuestra ira. **La famosa pareja cinematográfica *Wallace y Gromit* también puede entrar en esta sección**. Manejamos al beagle en ciertas parte de diferentes juegos, que van desde plataformas a aventuras gráficas. ***Valiant Hearts: The Great War*** es sin duda la vertiente lúgubre, con **Walt** y su trabajo en la Primera Guerra Mundial resolviendo rompecabezas. Variedad y calidad, no se puede pedir más.

Hay que profundizar más, sobrepasar los límites de lo establecido. En todos los anteriores, ya sean manejados por nosotros o por la máquina, **los perros son personajes secundarios**, meros instrumentos en las capaces manos de una inteligencia superior, de los que dependían en mayor o menor medida. **Pero existen títulos donde el factor humano ha sido absolutamente erradicado**, donde solo existen los perros y el jugador. Como no podía ser de otra manera, ***Nintendogs* es uno de los reyes** en este campo. Pensado para aquellas personas que no podían tener un amigo perruno real, en *Nintendogs* es posible acariciar y jugar con los cachorros, comprarles cosas nuevas e incluso presentarlos a campeonatos. Que fuera un éxito absoluto no le sorprendió a nadie, dada la variedad de cachorros y lo monos que resultaban a los ojos de los jugadores. **Pero nuestros compañeros perrunos también tienen sus propias vidas**, con sus propias historias, como bien demuestra ***Dog's Life.*** En este título se narra el viaje de Jack para rescatar a su amiga secuestrada por los pérfidos trabajadores de la perrera, y tiene todo lo que un can necesita para resultar victorioso en su misión. Posee un poder llamado «olorvisión», que permite a Jack seguir rastros de todo tipo —incluso algunos no deseados—, y es capaz de orinar para marcar su territorio. Además, por si un solo chucho os pareciera poco, se pueden manejar hasta quince diferentes, desbloqueándolos previamente en diferentes pruebas. Toda una declaración de intenciones.

Esta es una visita algo superficial a algunos de los muchos canes que la historia de los videojuegos nos ha proporcionado. Como habréis podido observar **han quedado fuera muchos títulos y sus protagonistas**, así como cualquier perro antropomorfo —tanto el General Pepper de *Starfox* como Totakeke de *Animal Crossing* estarán terriblemente decepcionados— y los lobos. Siendo sinceros, Amaterasu y Sif son unos pesos pesados en lo que a criaturas de cuatro patas se refiere, pero no sería justo para los demás. Mención especial para **D-Dog de *Metal Gear Solid V,*** que no se sabe si es un lobo o un híbrido, pisando terreno de nadie. **Muchos se quedan fuera, pero es ley de vida.**

La inclusión de canes en los videojuegos ha sido siempre una constante, pero da la sensación de que hay veces que están desaprovechados. **Hace falta más amor para nuestro peludo amigo.** Quizás algo como *Dog's Life* pero con un carácter más serio y con una trama con un desarrollo más realista. Es una tragedia que ese otro animal, el gato, vaya a recibir un título con una pinta estupenda —de nombre *HK*, todo un espectáculo visual— y los perros sigan sin nada a la vista. Aunque la verdadera tragedia es tener que hablar de gatos para poner un ejemplo. Hasta dónde hemos llegado.





DEL PAPEL AL PÍXEL

LA NUEVA VIDA DE LOS CLÁSICOS

POR MARC ARAGÓN

Las historias, cuentos y novelas son algo con lo que la Humanidad ha crecido desde sus mismos orígenes. El contar lo que vemos, sentimos o soñamos, mediante cualquier medio a nuestro alcance, es intrínseco a la condición humana. Desde las pinturas prehistóricas, que mostraban cómo una tribu cazaba para sobrevivir, hasta la más palomitera película de Hollywood, **las historias han formado una parte importantísima del crecimiento de nuestra especie**. Con la llegada de los videojuegos, una nueva forma de contar historias se abrió paso en nuestra cultura. Una narración diferente, en la que se crea un nuevo papel para el receptor, que ya no es un lector o un espectador, es un jugador. Capaz de ver cómo los hechos ocurren ante sus ojos y de interactuar con ellos, de decidir, de participar en la historia.

Los videojuegos tienen su propio lenguaje y sus propias historias, adaptadas a las características únicas del medio. Pero algunas de estas historias nacieron mucho antes que los videojuegos. Algunas de las historias más antiguas e importantes de la Humanidad han sido adaptadas o reinterpretadas para ver la luz en forma de videojuego. Algunas de ellas han hecho justicia al libro en el que se inspiran, otras no tanto. **Algunos de los videojuegos más importantes**

y reconocidos han sido inspirados por obras inmortales de nuestra literatura, dándole a la narración una importancia mayor a la que estamos acostumbrados y consiguiendo, en algunos casos, que el juego sea tan recordado como el libro en el que se basan.

La Biblia es uno de los libros más importantes de nuestra historia, el primero que fue impreso y el más vendido en todo el mundo y, como tal, ha tenido su representación en el mundillo de los videojuegos. **Al contrario que en el cine, la influencia de la Biblia no es un tema tan recurrente como se podría esperar.** Aunque sí que se hacen referencias a sus páginas en muchos juegos, los juegos basados en sus textos no son comunes en el mercado. Uno de los más exitosos de los últimos años es, sin duda, ***The Binding of Isaac***. Se trata de un juego de acción en 2D con mazmorras aleatorias tipo *roguelike* con una historia terriblemente trágica y, a la vez, cargada de optimismo. En la Biblia, **Dios pidió a Abraham, padre de Isaac, que sacrificara a su hijo** en el monte Moriá. Abraham accedió y se disponía a hacerlo cuando, en el último momento, un enviado de Dios detuvo su mano, diciendo que ya había demostrado su fe y que no era necesario que su hijo muriese.

En el juego, Isaac vive solo con su madre, una fanática religiosa que oye la voz de Dios y que suele maltratar a su hijo, acusándolo de ser un pecador. Al comienzo del juego, la madre de Isaac oye a Dios diciéndole que la corrupción de su hijo ya no tiene remedio y que debe morir por ello. Asustado, Isaac se esconde en el sótano de su casa, donde encuentra infinitos horrores y peligros. Dada su historia, **el simbolismo religioso en *The Binding of Isaac* es abundante, lo cual da pie a una gran cantidad de teorías e interpretaciones del trasfondo del juego.** La posible esquizofrenia de la madre, una hermana pequeña que murió al nacer y de cuya muerte Isaac se siente culpable. Para algunos jugadores, el sótano en el que Isaac se esconde es realidad su mente, en la que se enfrenta a sus mayores temores: su madre, posibles hermanos muertos o incluso el mismísimo Satanás. **Tras mucho pelear, Isaac puede conseguir salir del sótano, en uno de los finales del juego, hacer frente a sus miedos y perdonarse a sí mismo.**

Otro gran clásico de la literatura adaptado al videojuego es *La Divina Comedia*, del poeta italiano Dante Alighieri. **El libro, de 1035, narra la historia de Dante, quien se haya perdido en una jungla y es perseguido por tres animales** (un león, un leopardo y una loba) que representan tres pecados capitales (soberbia, lujuria y codicia). Para rescatarlo acude el poeta Virgilio, quien lo guía a través de un mundo de ultratumba y le muestra los nueve círculos del infierno. ***Dante's Inferno***, por su parte, comparte protagonista con el libro, aunque cambia su historia y su motivación. El Dante del juego regresa a casa tras combatir en una sangrienta cruzada. En una de las batallas, el templario resulta gravemente herido y la muerte viene a buscarle. Su sentido del deber y sus ansias de volver a casa junto a su mujer le hacen plantar cara a la Muerte, a la que consigue derrotar y apoderarse de su guadaña. Al llegar a su casa, descubre que Beatriz, su mujer, ha muerto mientras



él estaba en la guerra y su alma se halla presa en el infierno. Decidido a recuperarla, **Dante viaja hasta la entrada del Infierno, donde aparece el poeta Virgilo**, al igual que en el libro, para hacerle de guía. Para conseguir liberar a su mujer de Lucifer, Dante deberá hacer frente a terribles demonios que representan sus propios pecados y crimenes de guerra.

La Divina Comedia **es un auténtico tesoro literario** que ha influido en gran cantidad de obras de todo tipo, desde la pintura italiana de los siglos XIV y XV hasta la literatura más moderna. El videojuego, sin embargo, nos ofreció un *hack & slash* que pecaba de conservador, con mecánicas demasiado vistas y con claras intenciones de imitar a *God of War*, que por aquel entonces se había convertido en todo un éxito de ventas. El carácter del espartano y su trágica historia ya habían calado hondo entre el público, que vio en *Dante's Inferno* un rival que no estaba a la altura.

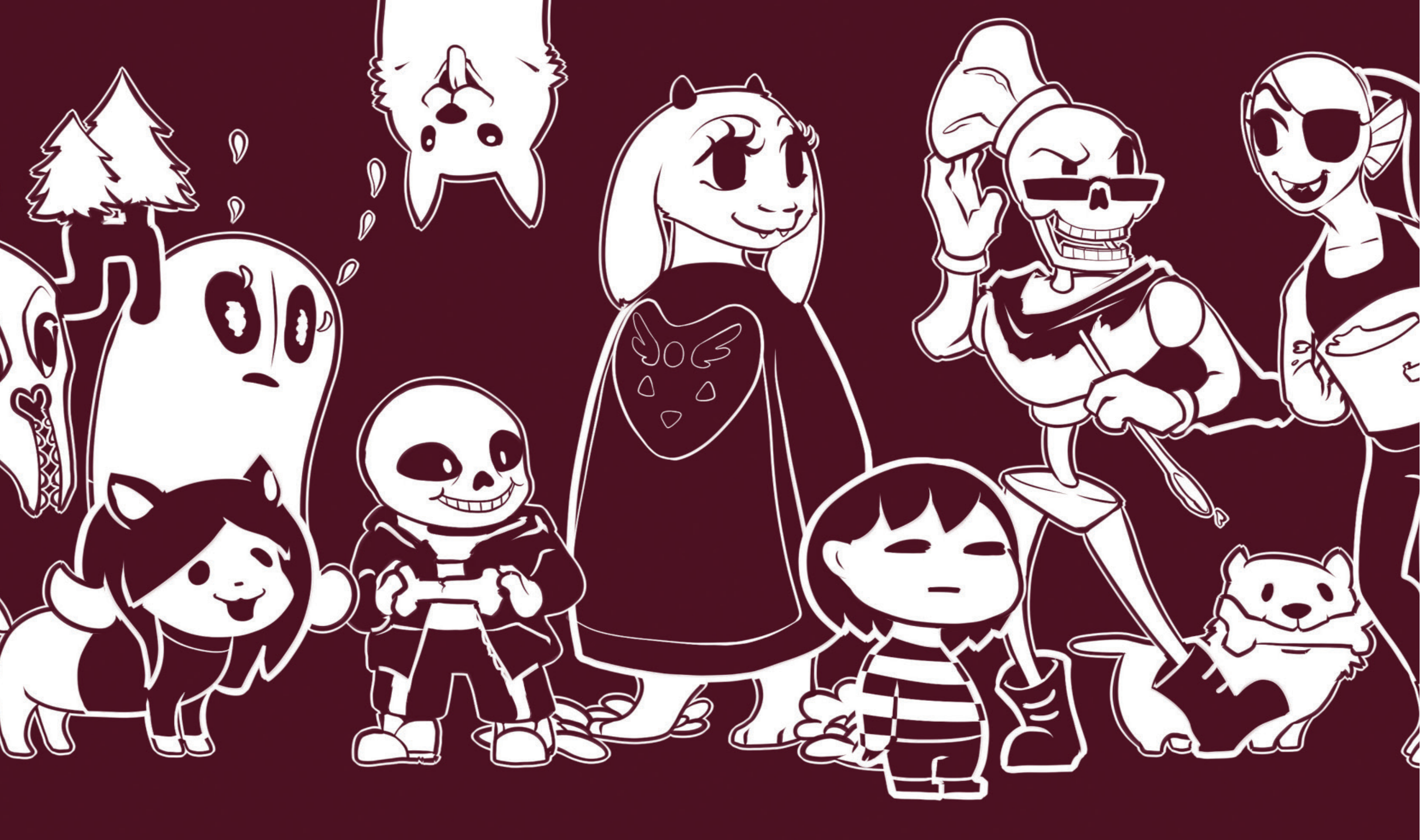
En nuestro país también hemos tenido algunos ejemplos de literatura clásica que ha dado el salto a los videojuegos. Un ejemplo reciente es ***The Count Lucanor***, un juego desarrollado por Baroque Decay, un estudio formado por desarrolladores de todo el mundo que se ha inspirado en el libro español del mismo nombre para su último juego. *El Conde Lucanor* (titulado originalmente *Libro de los enxiemplos del Conde Lucanor et de Patronio*) fue escrito entre los años 1330 y 1335 por Don Juan Manuel, nieto del rey Felipe III de Castilla. El libro consta de cinco partes, de las cuales la más conocida es **una colección de 51 historias cortas** (o ejemplos, como se los llama en el libro) en las que el conde Lucanor pide ayuda a Patronio, su fiel consejero, sobre un problema que tiene, a lo que Patronio **siempre acaba contestado con una historia con moraleja**. *The Count Lucanor* no sigue la estructura del libro original, sino que opta por contar una historia ambientada en el mundo del libro.

Hans, el protagonista del juego, es un niño de una familia humilde que se enfada cuando, en el día de su cumpleaños, no recibe ningún tipo de regalo. Indignado, Hans se marcha de casa decidido a encontrar riquezas y tesoros en el bosque. Explorando, termina llegando al castillo del conde Lucanor, quien le propone un juego con un suculento premio. Si Hans consigue averiguar el nombre del conde, que está escondido por los salones de su castillo, el joven podrá heredar todas sus riquezas. **Se trata de una historia de misterio y puzles con pequeños toques de terror y fantasía**, en la que encontraremos referencias a los personajes del libro original y otros cuentos infantiles populares. Su original historia y su estética *pixel-art* ha conquistado ya a cientos de jugadores fans de las historias rol y fantasía.

Fuera de nuestras fronteras, al otro lado del mundo, podemos encontrar un libro que ha maravillado a millones de lectores y ha inspirado un juego que se ha convertido en un pequeño tesoro. Se trata de ***Viaje al Oeste*****, un libro anónimo que se publicó en China en el año 1590** y se convirtió en una de las cuatro obras clásicas de su literatura. Este libro nos narra el viaje del monje Xuanzang a la India para recuperar los textos sagrados del budismo. A lo largo de su viaje, el monje conocerá a tres inmortales con los que trabará una gran amistad; un duende del agua llamado Sha Sheng, un cerdo llamado Zho Wuneng y un personaje conocido como Sun Wu-kung, el Rey Mono. **Este último es, quizá, el personaje más conocido y querido de la literatura china**. Se trata un mono simpático y bromista, pero también es tremendamente fuerte y rápido, capaz de recorrer miles de kilómetros de un solo salto. Sun Wu-Kung conoce decenas de hechizos que le permiten transformarse en cualquier animal u objeto, aunque es incapaz de ocultar su cola cuando adopta la apariencia de un humano. La influencia de *Viaje al Oeste* ha llegado hasta nuestros días, y sus historias y personajes han inspirado cientos de obras clásicas y modernas. En especial el Rey Mono, que inspiró el personaje de Son Goku, en *Dragon Ball*, y decenas más en otros mangas y animes. Su historia ha sido adaptada al mundo del cine en varias ocasiones y también a los videojuegos.

Uno de los más exitosos fue ***Enslaved: Odyssey to the west***, que cambió la ambientación china por una de ciencia ficción más futurista, pero consiguió captar gran parte de la esencia de la historia y personajes originales. Los hechos del juego tienen lugar 150 años en el futuro, tras una guerra que ha devastado la civilización y destruido casi todas las ciudades del planeta. **La historia de *Enslaved* la protagoniza una joven llamada Trip, que es capturada por una nave que recorre el mundo buscando esclavos**. Gracias a su ingenio y su habilidad con la tecnología, Trip consigue escapar de su confinamiento y sabotear la nave en la que viaja. Mientras escapa conoce a Monkey, un joven criado en la selva que posee gran fuerza y agilidad. Con su ayuda, Trip consigue llegar a salvo a tierra y escapar de sus captores tras lo que se pone rumbo al oeste para regresar a su hogar. Consciente de los peligros del viaje, Trip coloca a Monkey una banda en la cabeza que acabará con su vida si la joven muere, por lo que Monkey se ve obligado a escoltarla. Por el camino, **Trip y Monkey conocerán a más personajes inspirados en los de *Viaje al Oeste*,** recorrerán paisajes increíbles, que mezclan las ruinas de las antiguas ciudades americanas con la belleza de una naturaleza salvaje y se enfrentarán a terribles enemigos a los que solo podrán derrotar trabajando juntos.

Cada uno de estos juegos consiguió, con mayor o menor éxito, adaptar algunas de las historias clásicas más importantes a un medio muy diferente para acercarlas al público de nuestro tiempo. **Los libros son una gran fuente de inspiración para muchos desarrolladores**, ya no solo en la literatura clásica, sino también en obras más modernas como *La rebelión de Atlas*, que inspiró el maravilloso *Bioshock*, o las obras de H.P. Lovecraft, que influyeron en la obra de Hidetaka Miyazaki, tanto en la saga *Souls* como en *Bloodborne*. Pequeñas joyas que brillan en las bibliotecas y que reciben una nueva vida en nuestras consolas.



UN AÑO LLENO DE DETERMINACIÓN

POR DANIEL ROJO

Ha pasado ya más de un año desde que Toby Fox, miembro de la comunidad del amado *EarthBound*, **lanzara al mercado *Undertale*,** un título que cosechó muchísimo apoyo en *Kickstarter* y que fue amado en seguida tanto por la crítica como por el público. De hecho, **la obra fue prácticamente endiosada hasta lo enfermizo**, y su propio autor aseguró en Twitter no estar nada contento con gran parte de su *fandom*.

Cuando esta magnífica obra vio la luz, muchos fuimos presas de un embelesamiento tal que nuestras palabras respondían más a un conquistado corazón que a un verdadero ejercicio crítico. Y esto no es un problema, pues ***Undertale* supo enamorarnos, alcanzando niveles de emotividad que al menos yo no puedo decir haber vivido en muchas ocasiones con un videojuego**. Pero, precisamente por esto, es momento de darle un par de vueltas a ciertos apuntes que pudieron quedarse en el tintero hace un año, nublados en parte por nuestro flechazo.

NO ESTAMOS ANTE UN REVOLUCIONARIO RPG

Las palabras con las que caracterizamos cada género de videojuegos son útiles para etiquetar una obra y permitir al usuario hacer criba de aquellos juegos que a priori no encajan con sus gustos. La secuencia lógica es la siguiente: este juego es del género X y, como ese género no me gusta, este juego no me gusta. Como todo razonamiento simple, y a pesar de su pragmatismo, ignora el hecho de que **una obra no siempre —y menos mal— puede resumirse con estas etiquetas de manera unívoca.**

Estas etiquetas se crean una vez se hace un tipo de videojuego diferente un gran número de veces. Por ejemplo, el género *metroidvania* se concibió cuando las etiquetas preexistentes dejaron de ser suficientes para describir una clase de juegos que afloraban cada vez a mayor ritmo. **Tratar de encasillar a una obra en géneros que se le quedan obsoletos no solo despista al usuario, sino que no hace ninguna justicia a dicha obra**.

Toby Fox era perfectamente consciente de la importancia de los prejuicios que nos crean los géneros antes de asociar su juego, *Undertale*, con la palabra RPG. Él quiso que, sin ser conscientes, **preconcibiéramos que su obra formaba parte de un género del que apenas toma elemento alguno** —y los que toma no lo hace con especial maestría— para así captar las referencias constantes que hace a este tipo de juegos. Pero no nos engañemos, ***Undertale* ni es un RPG ni pretende serlo**. Es otra cosa para la cual aún no hay etiquetas precisas.

No es fácil determinar qué hace a un juego de rol ser tal, pero por pura definición de la palabra implica adoptar un

papel libremente. Es decir, **tiene que haber elecciones**. En un videojuego de rol clásico lo común es que podamos elegir varias líneas de diálogo que determinarán las respuestas de los demás personajes, comprar un equipamiento que se adecúe a nuestra forma de jugar, tener acceso a un amplio mundo para explorar en el orden que queramos... ***Undertale* no tiene nada de esto.** No solo es tremendamente lineal, sino que la personalización del personaje es mínima —reducida a unos pocos objetos que dejan claro cuáles son mejores, sin dar lugar a duda a la hora de elegirlos— y casi nunca intervenimos en los diálogos que van sucediendo.

Realmente, *Undertale* solo proporciona una elección: no tenemos por qué terminar una batalla con la muerte del enemigo, sino que podemos tratar de convencerle de que no queremos pelear. De aquí nacen dos ramas claramente diferenciadas: la ruta genocida, matando a todo bicho viviente, y la ruta pacifista, sin derramar gota de sangre. No obstante, esta elección no es tan libre como pueda parecer, ya que todo **el juego está enfocado a seguir la vía pacifista, mientras que la genocida es un complemento que solo adquiere interés una vez sabemos lo que ocurre al no matar a nadie.**

Sin embargo, la asociación con un RPG nos hace pensar que está revolucionando la fórmula tradicional de estos juegos, cuando en realidad simplemente no participa de ellos. Aunque amague introduciendo elementos que solemos asociar erróneamente al juego de rol, como las batallas por turnos, **estos no tienen nada que ver con dicho género si no implican personalización y libre elección**. Tan solo presenta dos opciones —ruta genocida y pacífica—, que en realidad no están contempladas de forma paralela, siendo que una es importante solo a costa de la otra.

SUS GRANDES HISTORIAS ESTÁN EN LOS DETALLES MÁS PEQUEÑOS

***Undertale* presenta una amalgama de estilos muy amplia.** No solo pretende ser un falso RPG, como ya he comentado, sino que además tiene pinceladas de novela visual o incluso de aventura gráfica. Pero, a mi juicio, lo que más choca de todo es la inclusión de puzles. Excesivos en número y escasos en profundidad, dan la sensación de ser un relleno falto de ideas.

Sin embargo, estos puzles son en parte necesarios si atendemos a la propia estructura del juego. **Es el único momento en el que el jugador tiene unos minutos de tranquilidad,** permitiéndole un ratito de eso que llamamos exploración del escenario. Podríamos pensar que, al ser tan lineal, explorar un pasillo no tiene demasiado interés... pero, contra todo pronóstico, ***Undertale* es capaz de plantearnos una marcada linealidad mientras sentimos estar explorando un universo rico y amplio**.

En estos momentos de paz resolviendo pequeños puzles —nada sesudos, desde luego—, **nos veremos interrumpidos por los combates aleatorios, que son a la vez un problema y una bendición** para *Undertale*. En ellos se hace muy palpable lo que he dicho antes de que la ruta genocida no tiene mucho interés por sí misma, pues el juego no está pensado para acabar con la vida de los enemigos, y tratar de hacerlo convierte los combates en un RPG por turnos de lo más rancio, ya que esta vía de combate no está nada trabajada.

Pero, siguiendo la ruta pacifista, cada enemigo es un mundo y explorar todas las vías de interacción con él hasta conseguir calmarlo es lo mejor que tiene *Undertale*, junto con los ataques de los enemigos, a cada cual más variado y original. **Este punto es en el que las mecánicas y la narrativa se hacen uno.** Que Toriel nos coja de la mano en una secuencia cinemática es tierno, pero ver cómo trata de no hacernos daño a toda costa redirigiendo sus ataques cuando van a golpearnos es puro amor, propio únicamente de un medio como el nuestro.

No hay ni un solo enemigo trivializado. Todos presentan profundidad y tienen una historia que contar. Incluso Muffet, que es un jefe final claramente descontextualizado —fue incluido a petición de alguien que aportó mucho dinero al proyecto—, ofrece uno de los mejores combates del juego.

El problema de los combates, en absoluto trivial, es que estos son aleatorios y demasiado frecuentes. En un juego como *Pokémon* la excesiva cantidad de encuentros con criaturas no importa porque los combates salvajes no son concebidos más que como un trámite para subir nivel, sin mayor relevancia. Como en *Undertale* estos combates son mucho más que eso, **el repetido encuentro con un mismo enemigo acaba por banalizar la experiencia y quitando individualidad a cada monstruo.** Una vez conoces a un rival, la secuencia de combate termina por automatizarse, y deja de ser un encuentro especial para pasar a ser un Rattata más que nos ha salido en la ruta.

EL TODO SUPERA A LA SUMA DE LAS PARTES

El atento lector seguro que se ha percatado de que he criticado negativamente bastantes aspectos individuales de *Undertale*. Es innegable que el título tiene errores, y precisamente estos hacen más humana a la obra. **Este juego es uno de los mayores ejemplos de que el todo es mucho mejor que la suma de sus partes.** O quizás, simplemente, estamos tan poco acostumbrados a ver un juego tan tierno y mimado —frente a las cada vez más frecuentes y frías superproducciones— que anteponemos este cariño a los errores individuales de una obra que, sin ser perfecta, es muy humana. Esto no es decir poco viendo el panorama actual del medio.

He querido dejar un apunte crucial para el final: **la banda sonora** es de lo mejor que se ha hecho. Quizás realmente ella sola es parte individual suficientemente buena como para suplir los errores del resto de elementos que componen Undertale.

Sea como fuere, **jugad *Undertale***. De no hacerlo, os estaríais perdiendo una de las experiencias más intensas, tiernas y maduras que ha parido este medio al que aún le queda tanto por crecer.



UN EXPERIMENTO FALLIDO

POR FERNANDO BERNABEU

Hace trece años los poseedores de una Nintendo GameCube pudimos vivir por primera vez una aventura de Pokémon en tres dimensiones. *Pokémon Colosseum* recogía el testigo de los anteriores *Pokémon Stadium* de Nintendo 64 para presentarnos una actualización tridimensional con las criaturas de la tercera generación *(Rubí, Zafiro, Esmeralda, Rojo Fuego y Verde Hoja)* que no solamente incluía un modo para combatir, sino también un modo historia completo que transcurría en la desértica región de Aura.

El primer juego que podemos considerar como aventura de la saga *Pokémon* en tres dimensiones se saltó las dificultades técnicas de N64, que se tuvo que conformar con dos entregas de *Pokémon Stadium*, para aparecer directamente en el cubo con asa. Pero aún así **los datos de guardado de las 386 criaturas que había por aquel entonces ocupaban tanto espacio en las tarjetas de memoria que Pokémon Colosseum se tuvo que vender con una Memory Card de 59 bloques (4MB) solo para sí mismo.** También se vendieron distintos packs del título junto con la consola para añadir otros accesorios como el cable que permitía conectar Game Boy Advance con GameCube (y así transferir los pokémon que ya habíamos entrenado) o la herramienta Pokémon Box que permitía el almacenamiento de criaturas en la tarjeta de memoria.

Cuando iniciábamos *Pokémon Colosseum* el menú nos presentaba dos opciones bien diferenciadas. Podíamos empezar un modo historia o jugar al modo Coliseo con pokémon de alquiler o con nuestras criaturas ya entrenadas en los juegos de GBA. Fue la primera oportunidad que tuve de ver al Charizard que

había entrenado en *Pokémon Verde Hoja* en las tres dimensiones y el resultado fue… **bastante decepcionante**. Resulta que con tal de ahorrar en el diseño de los 386 pokémon los modelos tridimensionales de las dos primeras generaciones **se habían reciclado de los *Pokémon Stadium* de Nintendo 64**. Por eso existe una barrera gráfica bastante perceptible entre los pokémon que vimos por primera vez en Hoenn y los de Johto y Kanto.

Pero en realidad no adquirí ese juego solamente para ver a mis pokémon cobrar vida en las tres dimensiones. Lo que quería era vivir una aventura pokémon en una nueva región y controlando a un personaje que a primera vista parecía bastante carismático.

La principal premisa del modo historia de *Pokémon Colosseum* es que **por primera vez manejamos a un exmiembro de una organización criminal,** el Equipo Cepo, dedicada a arrebatar las criaturas a entrenadores fuertes para usarlos con unos fines que se nos revelan conforme avanza la historia. Pero nuestro protagonista decide traicionarlos y hacerse con un dispositivo capaz de arrebatar pokémon. Las razones que le llevan a ello nunca las sabremos, ya que aunque en principio su diseño resultaba muy atractivo **luego no se diferenciaba del típico protagonista RPG** que es mudo, se comunica con simples gestos de cabeza y necesita que otro personaje principal interactúe adecuadamente con los demás. A pesar de la impresionante cinématica inicial en la que el protagonista se rodea de explosiones, **manejarlo resulta muy aburrido porque no parece tener personalidad**. No estuvieron muy finos los desarrolladores con respecto a este personaje.

Aunque romper el tabú que suponía robar pokémon ya era un incentivo para probar esta nueva aventura, lo cierto es que las posibilidades se quedaban cortas: **solo podíamos robar pokémon oscuros**. Esta lista de cerrada de 48 pokémon fueron utilizados como conejillos de indias por la Organización Cífer con el objetivo de cerrarles el corazón y volverlos más despiadados. Nuestra meta era capturarlos y purificarlos a base de entrenarlos, porque eran los únicos que podíamos tener en nuestro equipo debido a que en la nueva región no había hierba alta que contuviera las criaturas que podíamos capturar. **Si cometíamos el error de debilitarlos** por completo perdíamos la oportunidad de conseguirlos hasta que nos pasáramos el juego prácticamente. Por otra parte, la mayoría de pokémon de esa lista provenían de Johto, y si los queríamos en los juegos de Game Boy Advance no había otra manera de conseguirlos que jugar a Colosseum, incluidos los perros legendarios Entei, Suicune y Raikou.

Pero no empezábamos sin nada. **Umbreon y Espeon eran nuestros fieles compañeros para luchar en la única modalidad en la que se combatía en Aura: los combates dobles**. Esto hace que movimientos como Refuerzo tengan más valor y da pie a nuevas posibilidades y combos que tendremos que aprender a usar y a neutralizar cuando están en manos de los enemigos.

Especialmente recuerdo que en una batalla contra cuatro Ludicolos lo pasé muy mal porque **tenían la estrategia de usar Danza Lluvia y curarse o hacerse más rápidos** mediante sus habilidades Nado Rápido y Cura Lluvia. Por si fuera poco era el primer jefe y todavía no podíamos disponer de pokémon purificados, por lo que había que utilizar en combate algunos de los oscuros que previamente habíamos robado.

No obstante, una de las lacras de los combates dobles es que se hacen excesivamente largos y tediosos debido a que cada pokémon tiene animaciones para atacar, para recibir ataques y para volver a la pokéball, **lo cual se traduce en segundos de juego en los que en realidad no está pasando nada.**

Una de las cosas buenas de contar con una lista cerrada de pokémon disponibles es que el juego nos anima a utilizar especies que igual pasan bastante desapercibidas en los juegos principales por la gran cantidad de alternativas posibles. **Nos tenemos que montar una estrategia capaz de derrotar a los rivales con los pokémon que hemos conseguido robar porque sabemos que no habrá más que esos.** Una vez derrotado el antagonista principal es posible seguir un poco de historia para capturar a los pokémon que nos falten, intercambiar pokémon con las ediciones de Game Boy Advance y enfrentarse al reto del Monte Batalla, en el que si conseguimos derrotar a 100 entrenadores con un equipo formado por pokémon capturados en Colosseum recibiremos de regalo un Ho-Oh, que en aquellos tiempos no se podía conseguir de otra manera y era un pokémon muy codiciado.

Sin embargo, hacerse con todos no es tan sencillo como lo pinta su reducido número. La estrategia sigue siendo la misma que en los juegos principales: **les quitamos vida, los dormimos o los paralizamos y les vamos tirando pokéballs.** Pero en Colosseum los pokémon oscuros poseen un nuevo movimiento exclusivo de este juego llamado, originalmente, «Ataque Oscuro», que es de tipo nulo y tiene 90 de potencia pero causa daño al pokémon que lo utiliza. Siempre cabe la posibilidad de que al luchar contra uno que queremos capturar lo llevemos a su zona roja y el propio pokémon termine debilitado por usar este movimiento. Y si juntamos esto con el hecho de que los perros legendarios tienen un índice de captura muy bajo… hacerse con todos resulta muy frustrante.

Desde mi experiencia os puedo decir que Pokémon Colosseum es un buen título para los que jueguen a la saga principal por las batallas, ya que hay muchas aunque no muy variadas. Y aunque los gráficos no hayan envejecido muy bien la ambientación de la nueva región desértica está muy conseguida y la banda sonora sigue siendo de las mejores que he escuchado nunca en un videojuego. Pero si lo comparamos con los juegos principales, ***Pokémon Colosseum* es un experimento fallido cuyas propuestas prometían mucho pero no supo encontrar un equilibrio entre ellas para que resultara divertido de jugar.**



MICROSOFT
NO ESTÁ TAN MAL

POR GAMER ENFURECIDO

La rivalidad que existe entre PlayStation y Xbox es legendaria, y se remonta al día en que Microsoft quiso entrar en el mercado de las consolas. Desde entonces, en cada evento en el que se encuentran, luchan por salir vencedores de cara al público y a la prensa. Hace años que nos hallamos inmersos en la llamada **«guerra de consolas»**, una contienda metafórica en la que las empresas atacan y contraatacan con anuncios de nuevos juegos y nuevas características en sus máquinas.

De esta forma, generación tras generación, hemos podido ver cómo ambas empresas intentaban adelantarse la una a la otra para sacar algo innovador que hiciese al público comprar su producto. El punto álgido de estos encuentros tecnológicos siempre ha sido el mismo: la conferencia del **E3 de Los Ángeles**. El momento y el lugar donde echar el resto para impresionar y ganarse al usuario.

Y es que en la feria del E3 de este año tanto el público como la crítica han **dado como ganadora a Sony.** Gracias a una conferencia en la que la empresa nipona presentó una serie de nuevos juegos muy espectaculares y esperados por los usuarios. Entre dichos anuncios



estuvieron el nuevo título de la saga *God Of War* y lo nuevo de Hideo Kojima, *Death Stranding*. Todo esto en una conferencia con muy pocos momentos de tranquilidad, frente a la mediocre conferencia de Microsoft.

Aunque hayan pasado varios meses desde dicho evento, esa imagen sigue vigente. A pesar del traspié de Sony con sus nuevas PlayStation 4, **sigue teniendo la confianza de los usuarios** debido a esos grandes juegos que están por llegar. Es en este mismo apartado en el que flaquea Xbox One, los juegos. Y tampoco podemos decir que el hardware de la máquina de Microsoft sea más potente que el de la de Sony. Es más, en lo que a especificaciones técnicas se refiere, PlayStation 4 está un poco por encima de la Xbox One.

Quizás con todo esto que estoy contando, puede parecer que la compañía nipona va por delante de la americana. Si echamos un vistazo a juegos exclusivos y a las características de cada una de las consolas, también puede parecer que Sony está aventajando a Microsoft. A pesar de todo ello, creo que es importante echar un vistazo a las decisiones que han tomado ambas facciones últimamente, ya que a mi parecer, Microsoft **está tomando decisiones prometedoras para los usuarios**.

Para empezar, parece que hace tiempo que la retrocompatibilidad no está contemplada en los planes de Sony para sus consolas. ¿Por qué iba a estarlo? Sale mucho más rentable no implementar dicha función y lanzar esos mismos juegos en versión «remasterizada» para la nueva consola en cuestión. Así consiguen el doble de beneficio por un mismo juego o saga, según conveniencia. Por su parte, Microsoft **sí que apostó por la retrocompatibilidad** en su Xbox One con los juegos de Xbox 360, aunque esta no sea una compatibilidad total.

A pesar de ello, Microsoft sigue engordando el catálogo de juegos retrocompatibles mes a mes. Y no son solo los juegos, sino que los datos de dichos juegos también se recuperan de la cuenta de Xbox Live, por lo que al actualizar a la nueva consola no se pierde nada por el camino y el usuario puede conservar todo lo que tenía. Creo que esta es una sabia decisión que debería de tenerse en cuenta para el futuro, y a ser posible, **aplicarse de forma global,** aunque haya gente que prefiera dejar el pasado atrás y olvidarse de la retrocompatibilidad.

Por otro lado, existen intentos de copiar estrategias pero sin el éxito de la estrategia original, como puede ser el caso del cross-buy. Para los que no sepan que es, en español se le denomina «compra cruzada», y básicamente consiste en que al comprar un videojuego para una determinada plataforma, recibimos ese mismo juego para otro sistema distinto. Normalmente esto se realiza dentro de las consolas o hardware de la misma compañía. Creo que la idea del *cross-buy* **es una de las mejores ideas que existen actualmente** en la industria del videojuego pero lamentablemente no está del todo completa.

Relacionado con esto, Xbox anunció en una de sus últimas conferencias el lanzamiento de *Xbox Play Anywhere*. Un programa diseñado para traer el concepto del *cross-buy* a Xbox One y Windows 10. Dicho programa cuenta ya con una lista de juegos que están —o estarán— disponibles para ambas plataformas. De forma que si compramos un juego para Xbox One incluido en dicho programa, **recibiremos ese mismo juego también en la tienda de Windows 10 para jugarlo en PC**. Además no estamos hablando de pequeños juegos, sino de juegos AAA de Xbox que llegarán también al PC.

Este lanzamiento por parte de la compañía de Bill Gates tiene dos caras. La primera es la buena: la posibilidad de exprimir el potencial de los juegos de Xbox One en el PC tanto si tienes la consola como si no. La segunda cara es la mala, y es que pudiendo tener el mismo juego para Windows 10 y Xbox One, en términos de calidad **es difícil que la consola salga ganando,** por lo que en cierta manera Microsoft tira piedras contra su propio tejado.

Esta idea, que me parece espectacular, no es exclusiva de Microsoft, ya que Sony tiene algo parecido entre PlayStation 4 y PlayStation Vita. Ambas consolas también tienen la característica de compra cruzada entre ellas **pero a un nivel muy inferior.** Los juegos disponibles son pocos y en su mayoría independientes, lo cual se debe a la limitación de la potencia de PlayStation Vita. Está claro que una portátil no puede correr juegos AAA, lo que hace que el enlace entre ambas consolas de Sony no llegue al nivel de la conexión de Xbox One y Windows.

Para terminar con las buenas decisiones tomadas por Microsoft no me voy a ir muy lejos. Recientemente, Sony presentó sus nuevas versiones de PlayStation 4, Slim y Pro. La primera de ellas una versión de tamaño reducido y la segunda, una nueva versión un poco más potente que la original. Pues bien, mientras que en la compañía nipona se han llenado la boca con el 4K y el HDR de PlayStation 4 Pro, en Microsoft hace tiempo que anunciaron una máquina que fusiona estas nuevas consolas. Me refiero a Xbox One S, una versión más pequeña de la Xbox One **con características muy parecidas** a las que prometen en Playstation 4 Pro, salvando las diferencias, pero siendo realistas respecto a las posibilidades que tiene.

Viendo este panorama podemos decir que Sony quizás esté a la vanguardia en consolas y videojuegos exclusivos, pero lamentablemente sus políticas parecen ir encaminadas a sacar el **máximo dinero posible a los usuarios.** Por otro lado, puede en Microsoft no sean santos, pero por lo que he podido comprobar sus estrategias suponen un esfuerzo por complacer lo que algunos usuarios estamos buscando como la retrocompatibilidad, el cross-buy y menos humo.

JUEGOS SOBRE VALORADOS

CUANDO LO DE SIEMPRE NO ES ALGO BUENO

POR ALEJANDRA PERNIAS

Llevo muchos años jugando a videojuegos. Los he visto evolucionar, tomar caminos diferentes, ampliar sus mecánicas jugables y potenciar su aspecto técnico. También he vivido cómo se **profundizaba en sus argumentos, en desarrollar el concepto de narrativa**. He disfrutado de grandes historias de las que he sido completamente partícipe, me he sentido parte de lo que estaba jugando y he comprobado que mis decisiones afectaban al entorno y a los personajes de la aventura. **Me he sentido triste, alegre o preocupada** ya que muchos de los personajes con los que he pasado tantas horas tenían carisma y algo hacia que conectaras con ellos, la empatía se hacia eco a través de las horas jugadas.

En los últimos años algo está pasando con los videojuegos. Se están convirtiendo en vacío y tanto las compañías como nosotros mismos lo estamos fomentando. Al fin y al cabo las distribuidoras son empresas que basan todos sus principios en los ingresos que pueden alcanzar para el siguiente año fiscal. **Hay muchos casos de videojuegos que se han vendido al mejor postor** y han terminado ofreciendo algo muy diferente a lo que se planteaba en sus orígenes. Ejemplos claros son las sagas *Call of Duty* o *Assassin's Creed*, acostumbrados a su típica entrega anual en la que la calidad es evidentemente baja, sobre todo en su historia principal y en los protagonistas que ejercen de hilo conductor de la historia.

Sin embargo, no vamos a hablar de esos títulos hoy. Hoy vamos a hablar de sobrevalorar, de **venerar algo porque lo ha hecho un personaje o un estudio determinado.** Es el caso de *Metal Gear Solid* y Hideo Kojima. **La saga *Metal Gear* es una de las más consolidadas dentro de la industria**, cada entrega ha sido un éxito asegurado y los seguidores son altamente fieles a la franquicia. El primer juego me conquistó por completo, uno de los primeros títulos que jugué en la PlayStation original. **Sin embargo, llegó un momento en el que la saga dejo de ser lo que era.** El argumento empezó a derivar en cosas muy extrañas que escapan a mi comprensión. De hecho, para mí la historia de Metal Gear Solid no tiene ningún sentido.



***Metal Gear Solid IV* fue el regreso de una de las franquicias más queridas y deseadas de todos los tiempos.** Solid Snake estaba de vuelta y prometía una nueva aventura cargada de sentimentalismo y acción. Sin embargo, mi experiencia fue muy diferente, me encontré ante lo que llamamos en la actualidad con una película interactiva. **Las cinemáticas de *Metal Gear Solid IV* tienen una duración de unas ocho horas.** Mi sensación al jugarlo fue la de no haber hecho nada en todas el tiempo que le dediqué al «juego», las interminables charlas de los personajes con-



seguían sacarme de escena y que me pusiera a pensar en otras cosas. La cuarta entrega de la saga de Hideo Kojima no lograba enganchar, y lo más importante, no conseguía mantener mi interés durante los infinitos diálogos entre los personajes. Lo curioso es que un juego similar, una franquicia que se estrenó en PlayStation 4 hace unos años, sufrió críticas por contar con unas largas secuencias de vídeo. ***The Order: 1866*, juego de Ready at Dawn Studios fue duramente castigado** por tener las mismas características que el anterior. Sin embargo, Hideo Kojima no estaba implicado en ese proyecto, por lo que el trato fue más bien, diferente. No es que *The Order: 1866* sea un juego indiscutiblemente bueno, es disfrutable y entretenido, de hecho, sus cinemáticas sí captaban mi atención en todo momento. La pregunta que me hago es, ¿**qué nos lleva a sobrevalorar algo?**

Años después llegó *Metal Gear Solid V* con lo cual la actual generación de consolas ya tenía su entrega de la popular saga. Este título levantó la expectación de todos los jugadores en el E3 y los cautivó con su mundo abierto y su presentación. A la hora del lanzamiento y tras jugar incontables horas podíamos darnos cuenta de que ***Metal Gear Solid V* es un juego incompleto**. Las misiones se repiten con la dificultad aumentada ofreciendo relleno más que historia y ganas de seguir jugando. **Cierto es que entre Konami y Hideo Kojima hubo más que discordancia y malas palabras**, sin embargo, tanto la compañía como el creativo, ya que ofrecían algo a la industria y al mercado, debieron preocuparse por la calidad del producto. Es evidente que está mal estructurado y lanzado con prisas para satisfacer a la masa que lo reclamaba. **Pero no solo del síndrome de *Metal Gear* viven algunos lanzamientos.**

The Last Guardian, juego de ICO Team **que lleva diez años gestándose y hace unas semanas sufrió un nuevo retraso**. No se sabe gran cosa de juego, hemos visto algún *gameplay*, pero no hemos profundizado en el argumento, la narrativa o sus mecánicas jugables. Sin embargo, este título **ya ha sido bautizado por los usuarios como uno de los juegos del año, ¿por qué?** Nadie lo ha jugado entero, nadie lo ha tenido entre las manos, nadie ha podido valorarlo al completo. Es cierto que muchos jugadores han estado esperándolo durante una década, en este caso, las expectativas son las que han llevado a la tremenda sobrevaloración de *The Last Guardian*. Las expectativas y, tal vez, la «leyenda» alrededor del juego. **De esta manera, es posible, que vengan las decepciones, el mismo caso que con *No Man's Sky*.** Los usuarios esperaban cosas muy diferentes de este título exclusivo de PlayStation 4 desarrollado por Hello Games. Las devoluciones han sido masivas y se dice que el precio al que está no es el justo para lo que ofrece. Tal vez, hayamos malinterpretado lo que iba a darnos desde el principio o **nuestras expectativas fueron tan altas que interpretamos «el infinito» como nos habría gustado que fuera a nosotros.**

Otra de las sagas es Halo, la franquicia exclusiva de Microsoft es uno de las mejor valoradas por los usuarios de la consola Xbox. Lleva multitud de años coronado como uno de los mejores *shooters* actuales. Cierto es que **las mecánicas de juego tienen mucha personalidad** y gozan de gran calidad, pero *Halo*, se queda corto en el argumento y en sus personajes. El Jefe Maestro es un **arquetipo plano de personaje**, tan solo es el hilo conductor para la aventura, carece de carisma y personalidad propia. ***Halo* se centra en la acción más pura**, como tantos otros *shooters*, sin embargo es venerado hasta la extenuación por los usuarios. En los últimos años hemos estado castigando juegos por ofrecer exactamente lo mismo que otros que no llevaban un nombre concreto o que no estaban firmados por alguien en particular.

Todo esto puedo servir como cuerpo de una conclusión muy clara: necesitamos dejar de dejarnos llevar por las ganas y el ansia y probar antes de coronar algo, de subirlo en un pedestal y de venerarlo como si no hubiera otra posibilidad. Por otra parte, también debemos ponernos en la misma situación para el caso contrario, cuando machacamos la innovación. Por desgracia esto no pasa solo con los juegos, pasa también con las consolas pero eso es otro cantar.



NINTENDO SWITCH

PARA **NOSOTROS**, JUGADORES

POR JUAN TEJERINA

—

Un corto pero intenso vídeo de apenas tres minutos ha servido para que Nintendo presente en sociedad a su nuevo retoño. Una suerte de **consola híbrida** —tal y como apuntaban todos los rumores— será la apuesta de Nintendo para encontrar su hueco entre dos colosos con nombres propios: PlayStation 4 y Xbox One. Titanes cuyas apuestas de futuro ya han sido anunciadas.

Nintendo **ha sorprendido,** y lo ha hecho para bien. En un presente cargado de propuestas clónicas con vistas a un futuro verdaderamente desolador, la compañía nipona nos ha servido en bandeja de plata **una propuesta con un regusto esperanzador.** Una consola cuyo concepto, de raíz, es diametralmente opuesto al de la tónica general de la industria: cuyos esfuerzos se centran en convertirse en algo que existe desde hace mucho: **PC's**. La potencia es lo que importa, o eso creen ellos, y la guerra de consolas se ha reducido a un aburrido **combate de cifras sobre el papel.** Una disputa donde una máquina tiene más *teraflops* que la otra, ofreciendo así *increíbles posibilidades* que —hasta la fecha— se han traducido en catálogos con preocupantes carencias y un nulo aprovechamiento de tan asombrosas cifras de *hardware*. Pero qué más da ¿verdad? Antes de nutrir el catálogo, pensemos en más potencia. Porque eso es lo que importa ¿o no..?

Con un **sonoro puñetazo** sobre la mesa, Nintendo ha contestado **«No.»** No es lo que queremos los jugones, y no hace falta ser muy inteligente para darse cuenta. La industria puede **vendernos** a través de *marketing* **la ilusión** de necesitar mayor potencia, pero no deja de ser un espejismo producto de **la buena publicidad** y de lo fácil que resulta contagiar y propagar el ansia de consumo, más aún cuando hablamos de comunidades enteras de jugadores.

Sin embargo, en ocasiones **hay que saber escuchar a los consumidores por detrás de sus palabras** ¿más potencia? En absoluto. Los que jugamos tenemos otras necesidades, que al parecer

solo Nintendo ha detectado tras un sano ejercicio de pararse a observar, analizar y conocer a aquellos jugadores a los que **han visto crecer.**

Llama la atención el *spot* con el que Nintendo Switch ha visto la luz. Solo hay que prestar atención para darse cuenta del primer detalle curioso: **está protagonizado por jugadores que posiblemente rocen la treintena**. Jugadores como **tú** o **yo**, que crecieron pegados a sus consolas de sobremesa ocho horas al día. Jugadores cuyas vidas han evolucionado, y cuyas nuevas responsabilidades ya no les permiten invertir ese precioso tiempo frente a la televisión del salón. Jugadores que hoy se han emancipado, que regresan agotados del trabajo, que pasean a sus perros, y que tienen planes surgidos de improvisto. Aquellos **cuyas vidas ya no son lo que fueron,** y no encuentran el momento para seguir disfrutando de la sana afición de jugar. Afición definitoria para el título que encabeza el artículo que un servidor suscribe.

> *Nintendo lo ha visto muy claro, mientras las demás siguen empecinadas en hipervitaminar sus consolas por encima de sus catálogos.*

Los jugadores **hemos crecido**: y nadie se ha preocupado por nuestros nuevos ritmos de vida. Nadie se ha parado a pensar en nosotros. Nadie se ha tomado el tiempo necesario para entenderte a ti, o a mí. A descifrar el misterio de ese momento en el que llegas a casa tras ocho horas de trabajo y quizás estás demasiado cansado para encender la consola. Ese tipo de jugador que disfruta jugando, pero para el que jugar significa un rito personal. Aquel que juega cuando se encuentra en las mejores condiciones para disfrutar.

¿Pero por qué nuestra nueva vida debe suponer jugar menos? Las portátiles tienen un límite, y no somos pocos los que disfrutamos de una buena partida a un juego de sobremesa. Sin embargo ¿qué pasa cuando sólo vas a estar una hora en casa, antes de salir a recoger a tus hijos? Que **ni te molestas** en encender la consola. Pero qué fácil sería si pudiésemos llevarnos la partida con nosotros y continuar en el autobus ¿verdad? Qué sencillo sería todo si —en medio de la partida— nuestra pareja nos pidiese poder ver la televisión y todo fuese tan sencillo como continuar en un pequeño dispositivo, dejando el televisor libre.

Y es entonces cuando Nintendo se ha dado cuenta de que los videojuegos **deben adaptarse a aquellos que crecimos jugando.** Que nuestras vidas han cambiado, y la manera de permitirnos jugar debe cambiar si queremos continuar haciéndolo.

¿Pero cómo no iba a ser Nintendo? De todas, es la única que ha sabido dominar el mercado portátil con puño de hierro. La única que ha sabido observar a sus jugadores. La única que ha sabido hacer honor al significado del *diseño*: **ofrecer soluciones.**

Y así, como de ordinario, nos llega una propuesta que bien puede **arrebatarle** el *slogan* a Sony. Una consola que de verdad ha sido creada para **permitirnos seguir jugando** aunque nuestras vidas hayan cambiado. El diseño al servicio del usuario; y no el usuario al servicio del diseño, de los teraflops y de la potencia desmedida que no es capaz de cubrir algo tan sencillo como que hemos crecido, y nuestra vida es diferente.

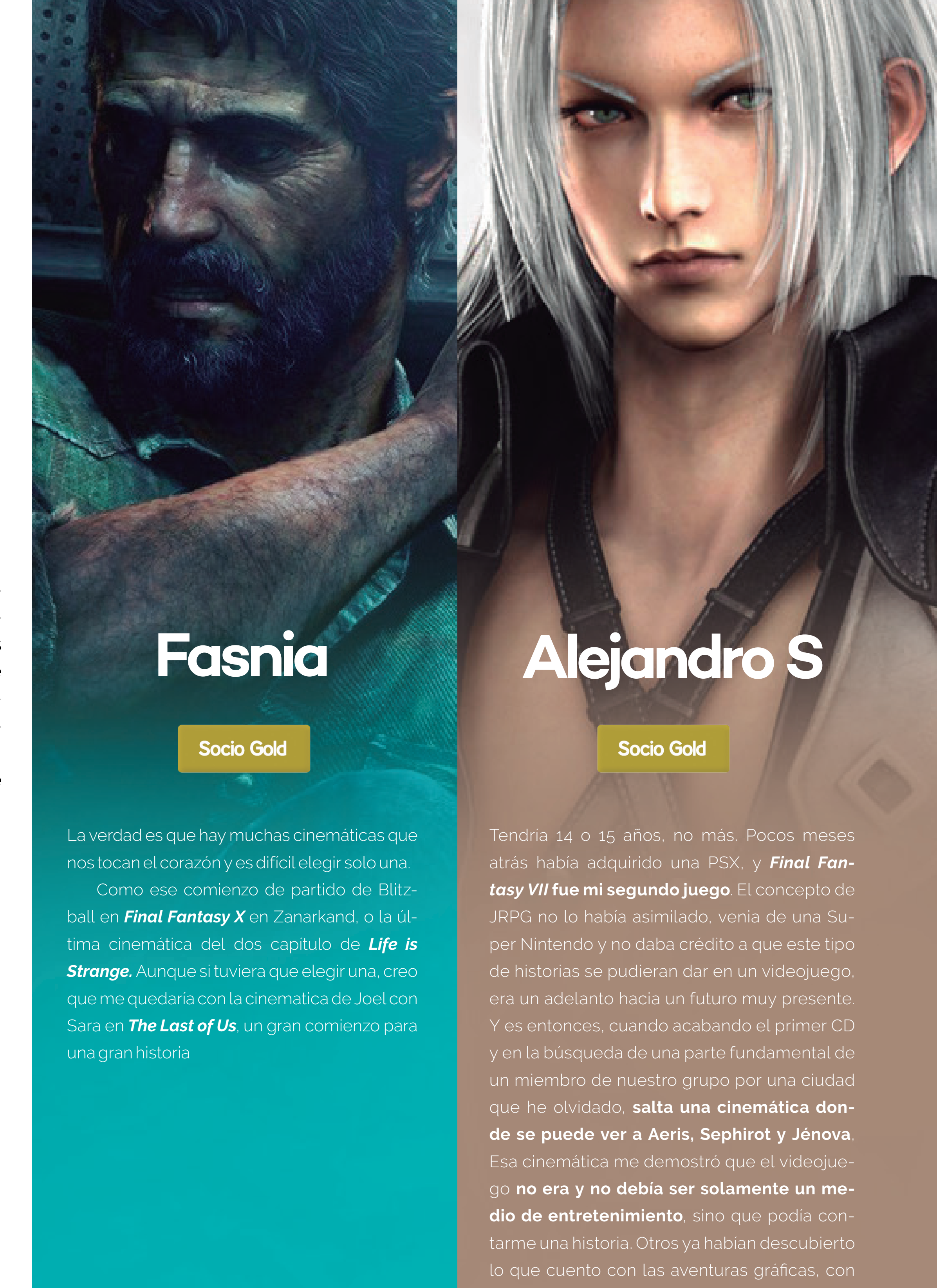
*Así, como de ordinario, Nintendo ha ideado algo **extraordinario**..*



el Socio Opina

Los socios tenéis mucha voz en GTM, y éstas serán las primeras de muchas página que os dediquemos. ¡Queremos conocer vuestra opinión sobre todo! La pregunta de este mes ha sido:

¿LA CINEMÁTICA DE QUÉ JUEGO TE HA IMPACTADO MÁS?



Fasnia

Socio Gold

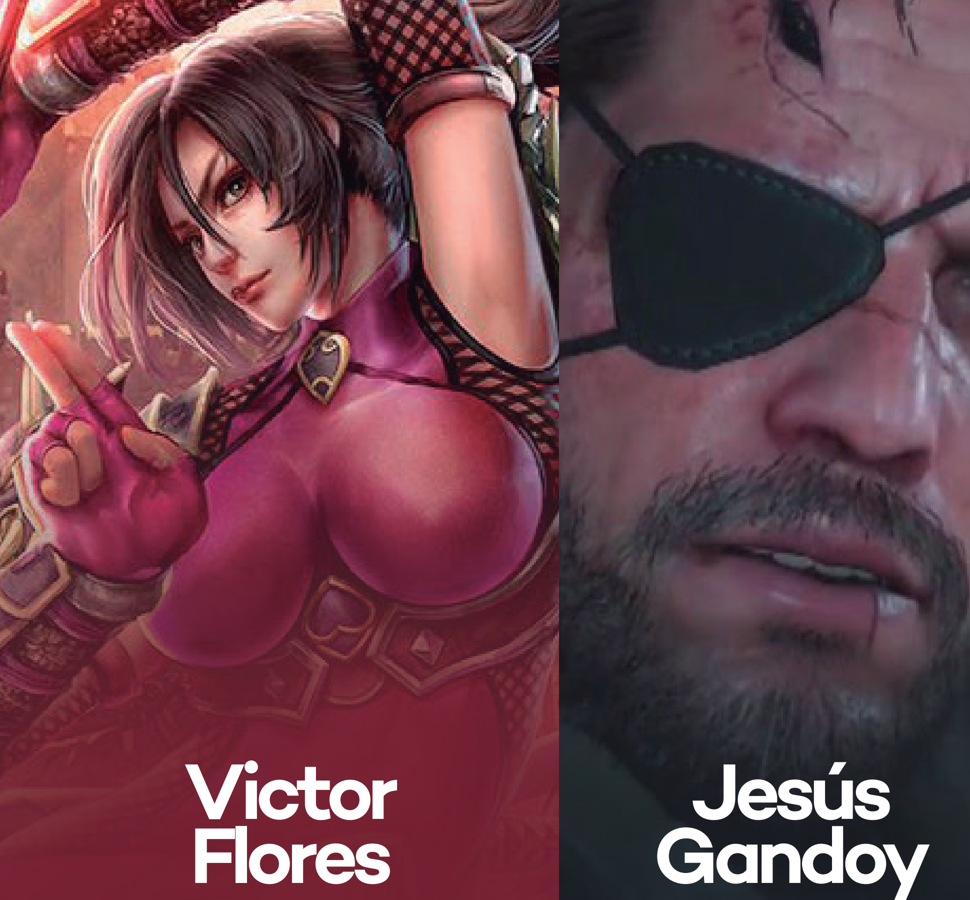
La verdad es que hay muchas cinemáticas que nos tocan el corazón y es difícil elegir solo una.

Como ese comienzo de partido de Blitzball en ***Final Fantasy X*** en Zanarkand, o la última cinemática del dos capitulo de ***Life is Strange.*** Aunque si tuviera que elegir una, creo que me quedaría con la cinematica de Joel con Sara en ***The Last of Us***, un gran comienzo para una gran historia

Alejandro S

Socio Gold

Tendría 14 o 15 años, no más. Pocos meses atrás habia adquirido una PSX, y ***Final Fantasy VII* fue mi segundo juego**. El concepto de JRPG no lo habia asimilado, venia de una Super Nintendo y no daba crédito a que este tipo de historias se pudieran dar en un videojuego, era un adelanto hacia un futuro muy presente. Y es entonces, cuando acabando el primer CD y en la búsqueda de una parte fundamental de un miembro de nuestro grupo por una ciudad que he olvidado, **salta una cinemática donde se puede ver a Aeris, Sephirot y Jénova**. Esa cinemática me demostró que el videojuego **no era y no debía ser solamente un medio de entretenimiento**, sino que podía contarme una historia. Otros ya habían descubierto lo que cuento con las aventuras gráficas, con otros JRPGs o con los clásicos RPGs de PC ambientados en AD&D. Pero cada persona siempre tendrá en la retina aquel momento en el que un videojuego provoca una reacción que solamente nos podia trasmitir en aquellos momentos una buena película.



Victor Flores

Socio Gold

Algunos se quedarán con grandes finales, giros de tuerca, etc.

Muchos de esos momentos también me han parecido geniales a mi, pero si me tengo que quedar con un momento **es con la intro de un juego no tan reconocido como merecería,** como es el ***Soul Blade*** de PSX. Ha sido el primer momento que me ha venido a la mente al leer la pregunta, la verdad.

Quizás haya momentos mejores, seguro que su secuela, ***Soul Calibur*** de Dreamcast, es mejor en todo, pero esa intro… solo hay que verla.

A mí, personalmente, me cautivó de tal manera que, a estas alturas de la película, **aún llevo su sintonía como una canción más que escuchar en mi reproductor.** Y es que esa sintonía… para mi, simplemente magistral, a la altura del juego al que acompaña.

Jesús Gandoy

Socio Gold

Seis años tenía cuando accedí a mi primera consola, PSX, y desde ese momento hasta hoy (22 años después), desde los personajes más entrañables y bastos gráficamente hasta los tan realistas de hoy día, la cinemática más impactante, que más me ha calado, ha sido sin duda **el momento en que Big Boss se cuadra ante la tumba de The Boss** (***Metal Gear Solid 3***), por lo que ello representa;

El sacrificio de una soldado por una nación, por una causa y así mismo el reconocimiento de la persona que le tuvo que quitar la vida, su antiguo discípulo. **Ambos tenían un deber y ambos lo cumplieron fuese cual fuese su desenlace no miraron atrás**. Ambos sabían que las guerras las libran personas, que no tienen porque tener la misma ideología, ni los motivos que las personas que crean y lideran dichas guerras. Y eso es un hecho real, los juegos pueden ser muchas cosas pero cuando tienes cultura te aportan algo más: más cultura.

V'MA

Socio Gold

La cinemática más épica que recuerdo es el comienzo de ***Omega Boost***, esa mezcla entre juego y acción real me pareció sublime.

Pero de una que siempre guardare en el corazón, **sería la secuencia final de *Shadow of the Colossus*,** esa secuencia, te duele y te marca por siempre, tengas la edad que tengas.



DIRECTOR

JORGE SERRANO

SUBDIRECTOR

JUAN TEJERINA

JEFE DE REDACCIÓN

JUAN PEDRO PRAT

RESPONSABLE DE CONTENIDO

CARLOS SANTILLANA

REDACTORES

ALEJANDRO CASTILLO

JAVIER BELLO

FERNANDO BERNABEU

MARC ARAGÓN

MANUEL GUZMÁN

OMAR MORENO

ROBERTO PINEDA

IVÁN RAMÍREZ

BORJA RUETE

ÁNGELA MONTAÑEZ

ALEJANDRA PERNÍAS

ISRAEL MALLÉN

GAMER ENFURECIDO

COLABORADORES

LAURA LUNA

DANIEL ROJO NAVARRETE

DISEÑO

JUAN PEDRO PRAT

JUAN TEJERINA

JAVIER BELLO

ILUSTRACIÓN

EVA M. MARTIN

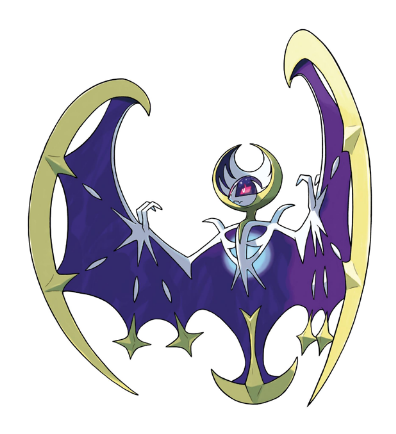
MIMI PINK

JOSÉ CAMPILLO "PEPO"

AGRADECIMIENTO ESPECIAL

VIRGINIA BUEDO RODERO





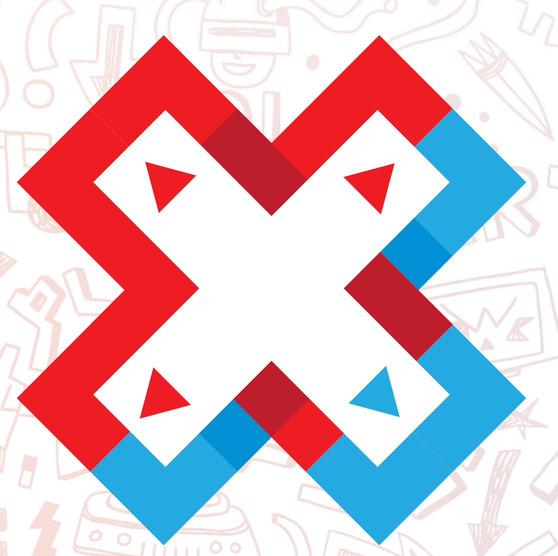
¡GRACIAS POR EL APOYO INCONDICIONAL DE NUESTROS SOCIOS GOLD!

ALEJANDRO GARCÍA RAMOS
HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY
JUAN ANDRÉS HURTADO
RUBÉN FÚNEZ TORAL
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ
DAVID RIOJA REDONDO
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ
LUIS CALVO CAUDEVILLA
DIEGO VILLABRIE SECA
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN
JOSÉ LUIS OJEDA RODRÍGUEZ
VALVANERA MORENO TORROBA
ALEJANDRO SUÁREZ BONAL
IVÁN FERNÁNDEZ LÓPEZ
JAUME MINGOT BUFORN
CARLOS DAGANZO AGUDO
IÑAKI BENDICHO CORTIJO
ENRIC LLOP ALONSO
CARLOS MARTÍN GARCÍA
RUBÉN COSTA GARCÍA
PEDRO POO HERRERO
ADRIÁN TORRES FERNÁNDEZ
RAIMON MARTÍNEZ PRATS
MANUEL VALLEJO SABADELL
XAVIER SOLÉ PLANAS
PABLO FUERTES SAINZ PARDO
ROQUE MARIO GUILLÉN NAVARRO
JORGE H. PEYRET
ALEJANDRO CEBRIÁN FERNÁNDEZ
ÁNGEL M. DE MIGUEL MEANA
MARC SÁNCHEZ MARTÍNEZ
JESÚS IÑAKI GANDOY DASILVA
BORJA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ
FREDERIC BISQUERT CARRERAS
LUIS IGNACIO ROCHE BENEDIT
JON CALONGE SIMÓN
ÓSCAR BUSTOS GARRIDO
MARÍA DEL CARMEN BELLIDO
SIMÓN GONZÁLEZ CEPEDA
SERGI MESTRES SALAS
CARLOS ZARZUELA SÁNCHEZ
JAVIER PALACIOS BARRIGA
ENOC BENÍTEZ HERRERA
MARÍA DE LA PAZ MARTÍN COLINA
JOAN LLORENS GALÍ
JAVIER GARCÍA
SERGIO BIENZOBAS CUENCA
MANUEL LÓPEZ SÁNCHEZ
JUAN MANUEL CASADO TRIGUERO
ISMAEL ABAD SALAS
JORGE ENCUENTRA FERNÁNDEZ
DANIEL ROJO NAVARRETE
MIKEL THOMEN PÉREZ
VIRGINIA MARTÍNEZ MOYA
JORDI LLOP ALONSO
JUAN MIGUEL RUÍZ CAMPOS
LUCIANO GARCÍA
ELI LÓPEZ MACÍAS
JERÓNIMO MIRALLES PERAILE
VÍCTOR FLORES PÉREZ
JOAQUÍN ASTETE GALVÁN
EDUARDO BRIALES PALACIOS
JONÁS SUÁREZ VILLA
VÍCTOR HURTADO VILLA
ADRIÁN DÍAZ LÓPEZ
FERRÁN PERUGA ODENA
ADRIÁN JIMÉNEZ RODRÍGUEZ
EDWIN RAMOS HERNÁNDEZ
MARCOS CARBALLO CEBALLOS
EDUARDO GÓMEZ MARRERO
MANUEL BUITRAGO ORTEGA
MARIANO ESPERANZA RIVADULLA
ALBERTO CORRALES HERMOSO
DAN-BEE LEE
DAVID HERRERO LÓPEZ
HUMBERTO GUILLÉN
JOSEP FRADE GARCÍA
SAMUEL MENA COSTA
JOSÉ ARTURO SÁNCHEZ
JOSÉ FRANCISCO ALONSO
JAVIER MONFORT
RAMIRO DÍEZ VILLAMUERA
ADRIÁN CALVO SOTO
RAÚL MANERO ÁLVAREZ
JUAN GUIZA
GERMÁN MARTINEZ
SALVADOR VERGES MARTÍNEZ
JAVIER MARTÍNEZ MORA
ADRIÁN OJEDA TORRES
JON ANDONI ORTIZ SUBIETE
VÍCTOR GARCÍA ALONSO
JOHN BERRIO ARDILA
SERGIO MELGAR GONZÁLEZ
ALFREDO BERNABEU FDEZ.
IÑAKI ALBUZUA AVELLI
GAIZKA ALARCIA
DAVID CRUZ GARCÍA
ALBERT MILÀ MURILLO





VEN, JUEGA, ¡VÍVELO!



MADRID GAMING EXPERIENCE

DEL 28 DE OCTUBRE
AL 1 DE NOVIEMBRE

VENTA ANTICIPADA DE ENTRADAS

- En tiendas GAME
- www.madridgamingexperience.ifema.es

Taquillas de Feria de Madrid durante el evento

NOVEDADES • E-SPORTS
MANGA-O-RAMA! • COSPLAY
YOUTUBERS • E-COMBAT
RETRO • INDIE • CHARLAS
TALLERES • DESARROLLO

www.madridgamingexperience.ifema.es

ORGANIZAN:







DESCUBRE

la portada que no ganó en las votaciones



GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS

¡NOS VEMOS EL 5 DE DICIEMBRE!

¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!

